



VYSOKÁ ŠKOLA BÁŇSKÁ - TECHNICKÁ UNIVERZITA OSTRAVA  
EKONOMICKÁ FAKULTA

KATEDRA EKONOMICKÉ ŽURNALISTIKY

Vývoj žurnalistiky zaměřené na hry a reflektování herního průmyslu  
v médiích

Development of Journalism Focused on Games and Reflection of the  
Game Industry in Media

Student: Bc. Daniel Šácha

Vedoucí diplomové práce: Ing. Jana Gibarti, Ph.D.

Ostrava 2015

# Zadání diplomové práce

Student:

**Bc. Daniel Šácha**

Studijní program:

N6202 Hospodářská politika a správa

Studijní obor:

6202T095 Ekonomika a právo v žurnalistice

Téma:

Vývoj žurnalistiky zaměřené na hry a reflektování herního průmyslu v médiích

Development of Journalism Focused on Games and Reflection of the Game Industry in Media

Zásady pro vypracování:

1. Úvod
  2. Historie a vývoj herního průmyslu
  3. Vývoj žurnalistiky zaměřené na hry
  4. Herní průmysl a hry v médiích
  5. Závěr
- Seznam použité literatury  
Seznam zkratk  
Prohlášení o využití výsledků diplomové práce  
Seznam příloh  
Přílohy

Seznam doporučené odborné literatury:

- JIRKOVSKÝ, Jan et al. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011. 135 s. ISBN 978-80-904387-1-2.
- MCGONIGAL, Jane. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape, 2011. 416 p. ISBN 978-0143120612.
- ŠVÁRA, Ondřej. *Videohry: Historie virtuální zábavy*. Nové Město na Moravě: Lukáš Vik, 2013. 101 s. ISBN 978-80-87749-08-1.

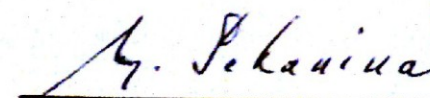
Formální náležitosti a rozsah diplomové práce stanoví pokyny pro vypracování zveřejněné na webových stránkách fakulty.

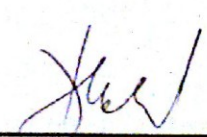
Vedoucí diplomové práce: **Ing. Jana Gibarti, Ph.D.**

Datum zadání: 21.11.2014

Datum odevzdání: 25.04.2015



  
Doc. PhDr. PaedDr. Milan Sekanina, CSc.  
vedoucí katedry

  
prof. Dr. Ing. Dana Dluhošová  
děkanka fakulty

**Čestné prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a ke zpracování využil pouze literární a jiné odborné zdroje v této práci uvedené.

Ostrava, 24. 4. 2015

.....  
vlastnoruční podpis autora

Rád bych poděkoval vedoucí mé diplomové práce Ing. Janě Gibarti, Ph.D., za odborné vedení a cenné rady, které byly velkým přínosem pro vznik celé práce. Chtěl bych také poděkovat svým přátelům a rodině za psychickou podporu a cenné připomínky, stejně jako osloveným odborníkům, kteří si vyhradili čas na zodpovězení četných dotazů pro správné pochopení řešené problematiky.

## Obsah

1	Úvod .....	5
2	Historie a vývoj herního průmyslu .....	7
2.1	ENIAC – velký mozek .....	7
2.2	Stroje budoucnosti .....	8
2.2.1	Tenis pro dva .....	9
2.2.2	MIT klub nadšenců .....	10
2.2.3	Otec videoher .....	11
2.3	Automaty a Spacewar! .....	12
2.3.1	Brown Box .....	12
2.4	PONG! a vznik Atari .....	13
2.4.1	Komerční úspěch Pongu .....	14
2.4.2	Počátek herní éry.....	14
2.5	Mikroprocesory a nástup domácích počítačů .....	16
2.5.1	Apple.....	16
2.6	Konec zlaté éry .....	17
2.6.1	Kauza E.T.....	18
2.6.2	Záchrana z Japonska .....	18
2.6.3	Nástup Nintendo .....	19
2.7	Vzkříšení trhu.....	20
2.8	Jaká byla situace v Česku .....	21
2.9	Hry ve středu zájmu.....	22
2.9.1	Rozvoj společnosti .....	22
2.9.2	Hráči zachraňují svět .....	24
2.9.3	Elektronický sport.....	25
3	Vývoj žurnalistiky zaměřené na hry.....	27
3.1	Tisk ve světě .....	27
3.1.1	Electronic Games.....	28
3.1.2	Silná konkurence v období krize .....	30
3.1.3	Rostoucí zájem o herní průmysl .....	30
3.1.4	Odezva v Evropě .....	31
3.1.5	Situace v Japonsku.....	32
3.1.6	Oficiální časopisy .....	32
3.2	Začátky herních magazínů v Česku .....	33

3.2.1	Rozvoj počítačové kultury .....	34
3.3	Nástup Excaliburu.....	35
3.3.1	Přezdívky a kult osobnosti .....	37
3.4	Nástup konkurence .....	38
3.5	LEVEL .....	39
3.5.1	Level TV a podcasty .....	41
3.5.2	Restart časopisu .....	42
3.6	Ostatní média .....	43
3.7	Úpadek trhu.....	44
3.8	Internetová média .....	44
3.8.1	Online magazíny v Česku .....	45
3.8.2	Kritika obsahu .....	46
3.9	Herní pořady v českých televizích .....	48
3.9.1	Česká produkce .....	49
3.10	Budoucnost herní žurnalistiky .....	52
4	Herní průmysl a hry v médiích.....	54
4.1	Rozbor zpráv o hrách v médiích .....	55
4.1.1	Kultura kříplů .....	56
4.1.2	Chybějící opozice .....	58
4.2	Násilí ve hrách .....	59
4.3	Herní násilí v českých médiích.....	62
4.3.1	Dopad herního násilí ve světě .....	66
4.3.2	Posedlá generace.....	66
4.3.3	Seriózní přístup k natáčení .....	69
4.3.4	Pozitivní trend .....	70
4.3.5	Asociace herního průmyslu .....	71
4.3.6	Kampaň televize Prima COOL .....	72
4.4	Trend nejbližších let.....	73
5	Závěr .....	75
	Seznam použité literatury .....	77
	Seznam zkratk.....	85
	Prohlášení o využití výsledků diplomové práce	
	Seznam příloh	

# 1 Úvod

Videoherní průmysl patří k nejrychleji rostoucím odvětvím moderní doby a jeho vliv na celkové spektrum života je čím dál výraznější. Když se ale jeho produkty, hry, dostávají do médií, získává jejich obraz často negativní konotace, mimo jiné díky tomu, že média mnohdy neví, jak k celé problematice přistupovat.

Hry jsou velmi silným médiem, v mnoha ohledech silnějším než televize nebo film. Stejně tak se ale potýkají s větším množstvím předsudků a obav, které jejich nástup vyvolává, což se často odráží právě v mediálních sděleních. Také proto se v diplomové práci zaměříme na to, co je příčinou této skutečnosti a jaký může mít podobné zpravodajství na oblast her dopad.

Abychom ovšem pochopili současný význam herního průmyslu a v jeho důsledku i význam žurnalistiky zaměřené na hry, je velmi důležité podívat se na počátky celého odvětví.

Pokud bychom začali u hry v jejím nejširším pojetí, museli bychom se vrátit o stovky až tisíce let nazpátek v čase. Hravost a hry totiž byly a jsou jedním ze základních prvků, které lidstvo provází od samého počátku. A jak přesně poznamenal přední český odborník na gamifikaci (zavádění herních principů do běžných neherních činností) Petr Pouchlý: „Hra je nejpřirozenější učební proces člověka.“<sup>1</sup> Významný britský komentátor digitální kultury Tom Chatfield tuto myšlenku ještě rozšířil, když ve své knize *Fun Inc.* napsal: „Kam půjdou hry, svět bude následovat.“<sup>2</sup>

Obě tyto myšlenky se opírají o prapůvod celého procesu, který člověk vymyslel pro usnadnění obtížných úkonů, pro relaxaci, zábavu i učení. A i když to na první pohled není patrné, hra je významným nástrojem a hybatelem lidského pokroku.

Pouze na těchto myšlenkách a tezích by ovšem mohlo být sepsáno několik odborných prací, a proto se v dalším textu zaměříme primárně na moderní dějiny her, jejichž rozvoj začal v první polovině 20. století. Pro celý rozsah práce také budeme

---

<sup>1</sup> POUCHLÝ, Petr. *Gamifikace*. Vsetínský Barcamp ve Zlíně 2014 [online] 11. 3. 2014 [cit. 2015-04-05] Dostupné z: <https://vimeo.com/88756163>

<sup>2</sup> CHATFIELD, Tom. *Fun Inc.: Why Games Are the Twenty-First Century's Most Serious Business*. Virgin Books, 2011. s. 38. ISBN 978-0-7535-19455.



pro zjednodušení pracovat s termíny „hry“ a „herní“ coby označením pro hry výhradně elektronické, hrané na počítačích, případně později vyvinutých herních konzolích, nikoli hry v jejich obecné definici, ani hry klasické – karetní, deskové či jim podobné.

Primárním cílem diplomové práce je základní zmapování principů, jakými tradiční média k hrám přistupují a zároveň ověření premisy, kterou prezentují herní média a novináři, tedy že je na tuto oblast nahlíženo primárně negativním způsobem. K tomu jsou využity metody popisu, dedukce a analýzy, které jsou patrné především v závěrečné kapitole věnované rozboru konkrétních mediálních kauz v českých i zahraničních médiích.

Jako celek je práce rozdělena na tři volně propojené části, které mapují historii a vývoj herního průmyslu na všech jeho frontách, od prvních pokusů a technologického rozvoje až po prostupování do mediálního prostoru a předpoklady budoucího směřování.

I když je samotný vývoj her i herních médií spjat primárně se Spojenými státy americkými, Velkou Británií, případně Japonskem, klade práce důraz na odraz celé problematiky v České republice, respektive jejich dřívějších státních zřízeních před rokem 1993.

Oblast her je v českém prostředí z velké části nezmapovanou problematikou, takže bylo pro přípravu práce podstatné využít zahraničních zdrojů, mezi které patřily významné publikace mapující historii celého průmyslu. Konkrétně se jednalo o Replay: The History of Video Games a The Ultimate History of Video Games, stejně jako paměti prvního herního novináře Billa Kunkela.

Důležitou součástí pro pohled na tuzemský herní trh se pak staly především rozhovory s publicisty a samotnými hráči, které poskytly důležité informace k pokrytí celého tématu a dopomohly tak k zasazení zmiňované problematiky do širšího kontextu.

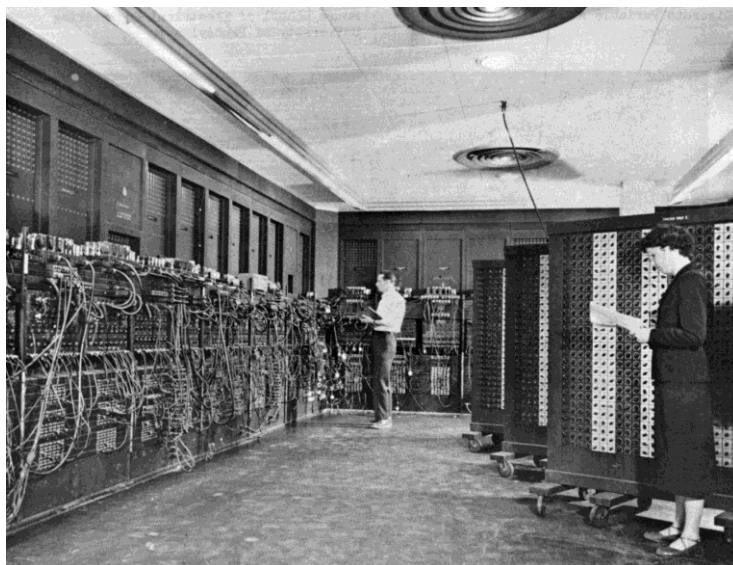
## 2 Historie a vývoj herního průmyslu

Žurnalistika zaměřená na hry patří mezi oblasti, které jsou s oborem, o němž referují, velmi úzce spjatý. Z toho důvodu je pro celkové vyznění a především pochopení diplomové práce nutné začít právě na počátku vývoje her a prvních počítačů, které pomohou vytvořit celkový kontext popisovaného tématu. Na tuto část pak volně naváže historie herní žurnalistiky.

### 2.1 ENIAC – velký mozek

První polovina minulého století byla významně poznamenána oběma světovými válkami, které mnohé znemožnily, ale staly se také neplánovaným nástrojem pokroku, zejména v oblasti technologií. 14 února 1946, šest měsíců po kapitulaci Japonska v 2. světové válce, na University of Pennsylvania spustili první programovatelný počítač Electronic Numeric Integrator and Calculator, zkráceně ENIAC,<sup>3</sup> zachycený na dobové fotografii (viz obr. č. 2.1)

Obr. 2.1 Počítač ENIAC



Zdroj<sup>4</sup>: DUFKOVÁ, Aneta. *Chybné předpovědi ve vývoji počítačů*. Objevit.cz [online] 18. 5. 2013 [cit. 2015-02-15] Dostupné z: <http://objevit.cz/chybne-predpovedi-ve-vyvoji-pocitacu-t26936>

<sup>3</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>4</sup> Fotografii pořídil americký voják či zaměstnanec armády, pořízeno v období mezi lety 1947–1955. Coby práce americké federální vlády je tato fotografie veřejným majetkem.

Jeho výroba zabrala celé 3 roky a stála 500 tisíc amerických dolarů, což byla na tu dobu skutečně enormní částka. Zadavatelem byla americká armáda, která také pokryla veškeré náklady. Účelem tohoto převratného přístroje bylo vypočítávání trajektorie balistických střel. Úkon, který je z dnešního vojenského hlediska prakticky zanedbatelný, tehdy počítalo 30tunové monstrum zabírající přes 63 m<sup>2</sup>.

ENIAC neměl žádný monitor ani klávesnici, veškeré instrukce byly zadávány pomocí děrných štítků, které bylo po zpracování třeba ještě vložit do čtecího zařízení. To bylo teprve schopné ze štítků získat srozumitelné informace. Tisk označoval v té době ENIAC jako „velký mozek“.<sup>5</sup>

V týmu, který pracoval na přípravě prvního počítače, byli také uznávaní vědci Alan Turing a Claude Shannon, kteří vkládali do této nové technologie velké naděje. Jejich primárním snem bylo stvoření umělé inteligence. Oba se zároveň shodovali na tom, že výrazným krokem k tomuto snu by bylo, pokud by počítač dokázal člověka porazit ve hře, přesněji pak v šachách.

Turing v roce 1947 skutečně napsal programový kód pro šachy, který by umožnil počítači reagovat na hráčovy tahy a zároveň by propočítával všechny možné variace. Jeho práce byla ale natolik složitá, že by ji nezvládl žádný počítač té doby.<sup>6</sup>

I když ve svých pokusech pokračoval i v následujících letech, dráha doktora Turinga byla náhle ukončena, když byl v roce 1952 obviněn a uvězněn za svou homosexualitu. Psychicky zničen a znevážen pak spáchal ve vězení sebevraždu.

Turing tedy svou další šanci nedostal, o to víc se ale snažili Shannon a jeho nový kolega Alex Bernstein, kteří strávili studiem umělé inteligence spoustu času. Především tak, že učili hrát počítače hry. I když šachy v jejich očích stále zůstávaly ultimátním testem, zaměřili se především na tvorbu jednodušších her.<sup>7</sup>

## 2.2 Stroje budoucnosti

První počítače, které samy dokázaly hrát hry, se objevily na přelomu 40. a 50. let. Přímo v roce 1950 si jeden takový mohla vyzkoušet široká veřejnost na

---

<sup>5</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>6</sup> tamtéž

<sup>7</sup> tamtéž

technologické výstavě pořádané v Londýně.<sup>8</sup> Jednoduché logické hry s virtuálními zápalkami měly primárně potěšit lidi po dlouhých válečných letech a svůj účel splnily dokonale. Všeobecné nadšení podtrhli mnozí novináři tvrzením, že je lidstvo jen krůček od doby, kdy se z počítačů stanou ohromní roboti, kteří se budou sami pohybovat.

Paul Jennings z rádiové stanice BBC o své zkušenosti s novým přístrojem napsal, že „vypadá jako velká lednička a je absolutně děsivý. Předpokládám, že na další výstavě uvidíme reálné hromádky zápalek a ohromné robotické ruce, které je budou skutečně sbírat.”<sup>9</sup>

O zhruba pět let později (1955) skutečně vznikla na počítači typu IBM 701 hra, která se jako první dokázala učit ze svých chyb. Šlo o klasickou dámu programátora Arthura Samuela a jen tento krok znamenal pro společnost IBM nárůst akcií o celých 15 bodů ihned po představení hry v televizi. Už v roce 1961 porážel tento program americké šampióny.<sup>10</sup>

### 2.2.1 Tenis pro dva

Další osobností, která se podepsala na vývoji herního průmyslu, byl William Higinbotham, vědec dříve pracující na významném projektu Manhattan (krycí název pro vývoj atomové bomby), pro který připravoval časové spínače. Higinbotham, osobně zdrcen svým přispěním k válečnému období, se po válce silně zasazoval proti všem válečným strojům a nastoupil do Národní laboratoře Brookhaven.<sup>11</sup>

V rámci jednoho dne otevřených dveří (v roce 1958) se rozhodl prohlídku pro návštěvníky ozvláštnit a přišel s nápadem vytvoření jednoduché hry na principu tenisu hrané na monitoru osciloskopu – Tennis for Two (překl. Tenis pro dva).

I když byl přístroj s hrou po několika letech rozebrán, stala se dalším významným krokem pro celý tehdy pomalu se rozvíjející herní průmysl.

---

<sup>8</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>9</sup> tamtéž, s. 6.

<sup>10</sup> tamtéž

<sup>11</sup> tamtéž

Jednalo se o první skutečnou hru svého druhu, kterou lze přirovnat k hrám, jak je známe dnes. Bohužel se jí ale nedostalo větší pozornosti a byla zapomenuta. I přesto mnozí historici v této souvislosti zmiňují a přisuzují právě Tenisu pro dva významné prvenství mezi herními tituly, na které dle jejich názorů až později navázali, v literatuře častěji zmiňovaní, Steven Russell a Ralph Baer.<sup>12</sup>

### 2.2.2 MIT klub nadšenců

Nastavený trend herních pokusů se rozjel také na slavné MIT (Massachusetts Institute of Technology), konkrétně v klubu vlakových modelářů (Tech Model Railroad Club), který je dnes vnímán jako jeden z nejslavnějších klubů tohoto druhu na světě.<sup>13</sup>

Členové klubu přinesli k novým (herním) technologiím naprosto odlišný pohled, než který doposud přetrvával. Nenahlíželi na hry jako na nástroj umožňující vědecký pokrok, ale primárně coby na zdroj uvolnění a zábavy.

Rozhodli se, že budou hry sami tvořit, a byli o to více motivovaní, když jim při žádosti o podporu vyslovilo vedení univerzity svůj nezájem. Výraznou, byť nepřímou podporou pak bylo zejména uvedení nového počítače PDP-1 (stroj „pouze“ o velikosti většího auta) do univerzitních laboratoří.<sup>14</sup>

PDP-1, který byl mimo jiné prvopočátkem stolních počítačů (desktopů) jak je známe dnes, nabídl výrazně vyšší výkon, což klubu umožnilo vytvořit společnou hru nazvanou jednoduše Spacewar! (1961). Jednalo se o dvě drobné raketky bojující proti sobě, které si v kampusu univerzity vydobýly rychlý úspěch. Když se ovšem tým autorů chtěl pustit do veřejné distribuce, narazil na běžnou překážku té doby – cenu hardware neboli počítačů, která mnohonásobně převyšovala možnosti domácností. Hru proto začali pouze rozdávat, aby alespoň tímto způsobem využili její potenciál.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 978-0-761-53643-7.

<sup>13</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>14</sup> tamtéž

<sup>15</sup> tamtéž

Programátoři, primárně napříč jinými univerzitami, si Spacewar! postupně začali upravovat na svá zařízení a jedna z IT společností, která vyráběla počítače, začala hru dokonce ke svým strojům přibalovat.

Steven L. Kent v knize *The Ultimate History of Video Games* na adresu klubu z MIT poznamenal, že „tihle divní kluci udělali pro počítačovou revoluci více než inženýři ze Silicon Valley.“<sup>16</sup>

### 2.2.3 Otec videoher

Ve stejném období se do svých pokusů pustil i dříve zmíněný Ralph Baer, kterého v polovině 60. let, dle jeho vlastních slov, osvítila myšlenka, že by mohl začít tvořit hry. Tou dobou byl na pozici vedoucího oddělení designu v New Hampshire u kontraktora armády – Sanders Associates.<sup>17</sup>

Baer, přezdívaný otec videoher, se dvěma dalšími kolegy sestrojil přístroj (pracovně nazvaný Brown Box), který bylo možné připojit k televizi a na kterém šly hrát jednoduché hry. V zásadě šlo o variace na tenis, ale také například střílení s využitím plastové pistole.

Aby mohl tým ve svém vývoji pokračovat, musel získat finanční prostředky. Proto se Baer rozhodl výzkum prezentovat před vedením společnosti. Zde i přes všeobecný negativní názor nakonec získal malou investici ve výši 2 000 dolarů a čas pět měsíců na další vývoj.<sup>18</sup>

„Při prezentaci zařízení Brown Box před majiteli firmy si všichni až na dvě výjimky mysleli, že jsem blázen. Až později, s velkým komerčním úspěchem a tím spojeným ziskem, začali říkat, jak projekt od začátku podporovali,“ přiznal po letech Baer.<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. s. 16. ISBN 978-0-761-53643-7.

<sup>17</sup> ŠVÁRA, Ondřej. *Videohry: Historie virtuální zábavy*. Praha: Lukáš Vik – Databook Publishing, 2013. 102 s. ISBN 978-80-87749-06-7.

<sup>18</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>19</sup> tamtéž, s. 9.

„Viceprezident Sanders Associates se mě stále ptal: ‚Baere, pořád tady otravuješ s tou věcí? Přestaň už plýtvat našimi penězi.‘“<sup>20</sup>

## 2.3 Automaty a Spacewar!

S ohledem na svou vysokou cenu to nebyly počítače, ale automaty, které začaly šířit hry mezi lidi. Ty první se začaly objevovat počátkem 70. let, kdy se naplno rozhořela bitva o komerční spuštění už značně oblíbené hry Spacewar!, respektive některého z jejích klonů.<sup>21</sup>

První větší úspěch zaznamenala společnost Nutting Associates s vývojářem Nolanem Bushnellem, kterého tehdejší média označovala za nejchytřejšího člověka, jaký kdy na Zemi byl.<sup>22</sup> Jeho variace Spacewar! pojmenovaná Computer Space měla bleskový úspěch a získala si oblibu především u studentů a mladých lidí. Protože ale byla stále poměrně komplexní, u této skupiny také její dosah končil. Když totiž společnost rozmístila své automaty v barech a hospodách, záhy zjistila, že hry nevydělávají prakticky žádné peníze. Pro Bushnella to byl přesto jasný impuls a začátek nové éry her.<sup>23</sup>

V průběhu 70. let se hrám už obecně říkalo televizní hry (termín videohry se začal objevovat až koncem dekády). Počítačové hry se také využívaly, ale šlo o nesprávné označení, protože za těmito hrami nestály žádné počítače, nebyly postaveny na mikroprocesorech – takže šlo o poměrně zavádějící údaj.<sup>24</sup>

### 2.3.1 Brown Box

Dva roky po nástupu automatů, v roce 1972, došlo také k oficiálnímu spuštění první konzole (zařízení, které přehrává hry po připojení k televizi). Společnost Magnavox svůj výrobek nazvala Odyssey (jednalo se o původní Brown Box Ralpha Baera, jehož patent firma odkoupila).

---

<sup>20</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. s. 21. ISBN 978-0-761-53643-7.

<sup>21</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>22</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. s. 28. ISBN 978-0-761-53643-7.

<sup>23</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>24</sup> tamtéž

Základní cena přístroje byla 100 dolarů a přiloženy byly i karty, pokerové chipy a další klasické herní drobnosti. Pro tuto konzoli bylo vytvořeno celkem 12 her (Cat & Mouse, Table Tennis nebo vzdělávací hra States!).<sup>25</sup>

## 2.4 PONG! a vznik Atari

V roce 1972, kdy vyšla Odyssey, se stala ještě jedna, pro budoucnost celého odvětví významná věc – 27. 6. 1972 vznikla společnost Atari, jedna z nejvýznamnějších firem herní historie. Tu založil se svým novým kolegou dříve zmíněný Nolan Bushnell, který byl aktuálním stavem trhu motivován do další kreativní práce.<sup>26</sup>

Hned v začátcích Atari najalo mladého vývojáře Ala Alcora, který už dříve s Bushnellem spolupracoval. Jako test pro zapracování dostal dříve vytvořený ping-pong, pro který sám přišel s několika novými nápady na vylepšení. Šlo pouze o test k prověření schopností mladého vývojáře, který se ale do svého úkolu pustil s takovým úsilím a novými nápady, že vznikla hra Pong! – jedna z největších klasik historie herního průmyslu postavená na obdobném principu jako dřívější Tennis for Two.

I když od tohoto úkolu původně nikdo ze společnosti nic neočekával, rozhodli se dát projektu zelenou. Především po zjištění, že vedení firmy každý den po práci strávilo několik hodin hraním Pongu.<sup>27</sup>

Distribuční společnosti ovšem tento zájem nesdílely a do investice, která by pomohla hru dostat k potenciálním zákazníkům, žádná z nich nešla. Stejný postoj zaujaly při žádosti o případnou půjčku také banky.

Důvodem byla především špatná pověst, kterou si zábavní průmysl, respektive automaty získaly díky svému dřívějšímu spojení s mafií. Byla to totiž právě mafie, která ve 20. a 30. letech provozovala většinu klasických výherních automatů napříč Spojenými státy a tato negativní aura přetrvala po velmi dlouhou dobu.<sup>28</sup> Zákazy pro

---

<sup>25</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>26</sup> tamtéž

<sup>27</sup> tamtéž

<sup>28</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 978-0-761-53643-7.



provozování kuličkových a jim podobných automatů platily v mnoha městech USA téměř do druhé poloviny 70. let.

#### 2.4.1 Komerční úspěch Pongu

Testovací automaty s novou hrou vydělávaly přes 200 dolarů týdně, což bylo na tu dobu opravdu hodně (výdělky ostatních automatů se pohybovaly kolem 50 dolarů týdně).<sup>29</sup>

Lidé stáli fronty a čekali na otevření heren, aby si mohli Pong! zahrát. Do některých automatů dokonce naházeli tolik peněz, že přestaly fungovat. Atari se tak i navzdory nezájmu distributorů rozhodlo po testovacím provozu pustit do výroby a distribuce samo. Všechny své finanční prostředky investovala společnost na výrobu prvních 11 automatů a s narůstajícím zájmem a tržbami začala vyrábět další.

Pong! se stal natolik úspěšným, že neznamenal podporu jen pro Atari, ale i pro další společnosti, které měly ve svém portfoliu obdobné hry. Zvýšený zájem například dopomohl společnosti Magnavox, která v krátkém časovém úseku prodala neuvěřitelných 200 tisíc konzolí Odyssey. Ralph Baer v této souvislosti přiznal, že „naše hra Table Tennis byla dobrá, ale co nás skutečně prodávalo, byl Pong!“<sup>30</sup>

K září 1974 bylo po státech kolem 100 tisíc automatů s tržbami 250 milionů dolarů ročně.<sup>31</sup> Díky automatům se z her konečně stalo něco, co už nebylo jen zábavou pro studenty nebo pracující třídu. Hráli všichni. Hry se dostaly do míst, kde by dříve „nesměly překročit práh“. A konečně nastalo období, které předpověděl Nolan Bushnell, když říkal, že Computer Space je pouze začátkem nové herní éry.

#### 2.4.2 Počátek herní éry

Pong! rozvířil vlny zábavního průmyslu a Atari se během šesti měsíců transformovala z neznámého startupu na leadera herní revoluce. Videohry představovaly pro lidi ztělesnění technologických snů studené války tak, jak to kuličkový pinball a jiné elektronické hry nedokázaly.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>30</sup> tamtéž, s. 26.

<sup>31</sup> tamtéž

<sup>32</sup> tamtéž

Floridský deník Ocala Star-Banner napsal: „Co je lepším důkazem, že Američané žijí ve vesmírné době, než vývoj elektronických aplikací, které lze hrát?“<sup>33</sup>

Atari ale v 70. letech nebylo jedinou společností, která slavila na poli her úspěch. Silná konkurence totiž začala růst také v Japonsku, kde firma Taito přišla se závodním titulem Speed Race. Ten se pro svůj úspěch dostal i do Ameriky (pod názvem Wheels).<sup>34</sup>

Ještě úspěšnější se pak celosvětově stala druhá hra Taito Space Invaders, původně vyvinutá jako testovací program. Jednoduchá hříčka, kde hráč ovládal malou raketku střelící zdola nahoru na přibližující se mimozemšťany, se stala tak úspěšnou, že Japonská vláda musela ztrojnásobit produkci 100yenových mincí, protože je lidé všechny naházeli do automatů s touto hrou.<sup>35</sup>

K situaci v Japonsku se vyjádřil také vydavatel magazínu RePlay Eddie Adlum, když řekl, že „mnohé obchody, například s potravinami, začaly rušit své zboží, jen aby mohly své prostory vybavit herními automaty. Tak byla hra úspěšná.“<sup>36</sup>

Obě hry se staly jasným důkazem a předpovědí toho, že Japonsko bude hrát na videoherním trhu velmi významnou roli.<sup>37</sup>

Atari si potenciál asijského trhu uvědomovalo, ale když se pokusilo vydat opačnou cestou do Japonska, kde si rovnou založilo novou pobočku, narazilo na silnou restriktivní politiku doby, která chránila japonský domácí trh. Poměrně záhy tak došlo k prodeji pobočky společnosti Nakamura, která se později přejmenovala na dnes ve videoherním světě známé Namco.<sup>38</sup>

---

<sup>33</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. s. 29. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>34</sup> tamtéž

<sup>35</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 978-0-761-53643-7.

<sup>36</sup> tamtéž, s. 116.

<sup>37</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>38</sup> tamtéž

## 2.5 Mikroprocesory a nástup domácích počítačů

Nástup mikroprocesorů v 1. polovině 70. let se stal dalším milníkem v oblasti počítačů a tím pádem také i her. Jako první přišla s novými komponenty společnost Intel (konkrétně šlo o typ 4004). Hlavní rozdíl byl v tom, že hry už nemusely být postaveny pouze na hardwaru, ale mohly být vytvořeny v softwaru, tedy coby skutečné programy, které hardwaru říkaly, co dělat.<sup>39</sup>

Shodou okolností se ve stejné době začaly objevovat také první tematicky kontroverzní hry, které vyvolaly pochyby na straně veřejnosti. Tou úplně první byla hra Death Race. Vytvořil ji tým Exidy a její náplní bylo přejíždění lidí, za které hráč získával body. Podobná hra nemohla uniknout pozornosti médií. Po odvysílání reportáže jednou z celostátních amerických televizí začaly do vývojářského studia dokonce chodit i výhružky s odpálením bomby.<sup>40</sup> Byl to právě ten okamžik, kdy se do povědomí dostalo později často užívané spojení hry a násilí.

Ostatní herní společnosti celou kauzu pochopitelně sledovaly a z povzdálí se učily. Patrné bylo jedno – kontroverze prodává. Na výhružky i celý tento problém se už po dvou měsících zapomnělo, ale poptávka udělala své.

### 2.5.1 Apple

Počítače byly v období kolem roku 1975 stále ještě málo dostupným zbožím, víceméně za zavřenými dveřmi. Na druhou stranu díky tomu na vývojáře her nebyl kladen tlak a mohli v klidu pracovat. To se ale začalo velmi brzy měnit.<sup>41</sup>

1. 4. 1976 Steve Wozniak a jeho kamarád Steve Jobs založili společnost Apple. Hnacím motorem pro mladou dvojici bylo vytvořit počítač, který by lidé mohli užívat v pohodlí svého domova. A byl by dostupný jak finančně, tak svými rozměry. Coby hlavní testovací parametr pro jeho technickou vybavenost zvolili tehdy oblíbenou hru Breakout!<sup>42</sup> – bude-li stroj vhodný k tomu, aby ji rozběhl, bude připraven pro domácnosti.

---

<sup>39</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>40</sup> tamtéž

<sup>41</sup> tamtéž

<sup>42</sup> tamtéž

Ve své biografii popsal Wozniak moment, kdy na svém stroji spustil tuto hru jako „největší heuréka moment, který otřásl mou zemí.“<sup>43</sup>

První domácí počítače, jako Apple II, TRS-80 nebo PET od Commodore, byly primárně užívány právě na hraní her. Z počátku tyto hry vycházely tak, že byly kompletně vypsané v populárně naučných časopisech, odkud si lidé mohli přepsat celý kód řádek po řádku. Teprve později se začaly prodávat.

Co se týče tehdejších herních tržeb, v roce 1981 v Americe dosahovaly 5 miliard dolarů. Tato doba, od druhé poloviny 70. let do počátku nové dekády, je také díky tomu označovaná za zlatý věk videoher.<sup>44</sup>

## 2.6 Konec zlaté éry

V roce 1982 byly hry na vrcholu a nikdo si byt' jen trochu neuvědomoval, že by to mohlo být jinak. Byla to doba nových přístrojů a vyšlo mnoho skvělých her.<sup>45</sup> Je možné říci, že výrobci tehdy žili v jakési herní bublině. Hry nabyly takové oblíbenosti, že začaly pronikat i do dalších oblastí popkultury, jako je hudba nebo film.

Oblíbená hudební stanice MTV je zařadila do svého vysílacího programu, společnost Disney natočila úspěšný film Tron postavený na dějové zápletce stejnojmenné hry. Hrát už nebylo možné jen ve specializovaných hernách, ale pohodlně také doma. Hry byly zkrátka všude a nabíraly na síle.

Trhu v té době již plně dominovala společnost Atari. Své výsadní postavení si uvědomovala a lze říci, že mu i podlehla. Kvalita začala do jisté míry ustupovat kvantitě a na trh se v miliónovém objemu dostávaly herní kazety, které sice těžily ze známých značek té doby, ale byly po technické stránce velmi špatné až nedodělané. Firmy nabyly dojmu, že cokoliv s nálepkou „videohra“ je možné prodat, a čím dál častěji tuto strategii využívaly. Uživatelé, hráči, ale na tento přístup začali brzy silně reagovat.<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. s. 55. ISBN 978-0-9565072-0-4.

<sup>44</sup> tamtéž

<sup>45</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 978-0-761-53643-7.

<sup>46</sup> tamtéž

### 2.6.1 Kauza E.T.

Když v prosinci 1982 Atari oznámilo předpokládaný nárůst tržeb o 10–15 %, začala pomyslná bublina pomalu praskat. Tyto odhady byly totiž o více než 30 % nižší, než vedení společnosti dříve uvádělo, a na herní odvětví začala postupně dopadat krize.<sup>47</sup>

Špatné hospodaření, nekvalitní hry, značná nadvýroba kazet pro domácí konzole, kterých bylo podstatně méně – to vše předznamenalo úpadek.

Jedním z nejvýraznějších důkazů sílícího negativního trendu byla hra podle oscarového snímku Stevena Spielberga E.T. – Mimoszemšťan, která je dodnes považovaná za nejhorší hru historie počítačových, respektive video-her.

Lidé hru nekupovali, případně ji vraceli a situace došla tak daleko, že si Atari pronajalo půdu v Novém Mexiku, kde nechalo miliony těchto herních kazet pohřbít.<sup>48</sup> Šlo o další krok vedle a lidé začali ztrácet o tento druh zábavy zájem.

### 2.6.2 Záchrana z Japonska

V květnu roku 1983 uvedla společnost Nintendo na japonský trh herní konzoli Famicom (Family Computer neboli rodinný počítač), která se měla primárně stát důkazem inovace. Byla totiž postavená na čipu, který už dříve využilo Atari, ale Japonci z něj dokázali získat ještě větší výkon než americká společnost.<sup>49</sup>

Co ovšem bylo tou nejvýraznější inovací, se neskrývalo uvnitř přístroje, ale venku – ovladač znázorněný na obrázku 2.2, který dnes známe pod označením gamepad. Nová součást svým praktickým zpracováním výrazně předčila doposud využívané joysticky, které sice jednoduše fungovaly pro stávající hry, ale nebyly příliš praktické a pohodlné k delšímu hraní či obecně držení. Klasický směrový křížek a dvě funkční tlačítka se staly předobrazem pro další vývoj tohoto komponentu i do budoucna.

---

<sup>47</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 978-0-761-53643-7.

<sup>48</sup> BRABEC, Andrej. *Otevření herního „hrobu“ má odkrýt miliony kazet zakopaných v roce 1983*. BonusWeb [online] 16. 4. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/hra-e-t-zakopana-na-pousti-0y4-/Novinky.aspx?c=A140415\\_150843\\_bw-novinky\\_anb](http://bonusweb.idnes.cz/hra-e-t-zakopana-na-pousti-0y4-/Novinky.aspx?c=A140415_150843_bw-novinky_anb)

<sup>49</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 978-0-761-53643-7.

Jen za první dva měsíce od uvedení prodalo Nintendo 500 tisíc kusů těchto konzolí. Po takto masivním úspěchu proto bylo zřejmé, že se společnost pokusí svůj domácí úspěch zopakovat i na zahraničním trhu, kterým byly Spojené státy americké.<sup>50</sup>

**Obr. 2.2 Klasické ovladače japonské konzole Famicom**



Zdroj: ACADEMIC. *Gamepad*. Academic.ru [online] c2000-2014 [cit. 2015-02-20] Dostupné z: <http://en.academic.ru/dic.nsf/enwiki/354596>

Jako zprostředkovatele si Nintendo vybralo shodou okolností právě Atari, zhruba v době začínající krize. Vyjednávání v letech 1982 a 1983 ale s ohledem na mnoho smluvních faktorů padla a jednání brzy skončila.

### 2.6.3 Nástup Nintendo

Po pokračujícím úspěchu v Japonsku se Nintendo pokusilo o průnik do zahraničí znovu v roce 1985, kdy probíhala pravidelná výstava CES (Consumer Electronic Show) v Las Vegas. To už ale nějakou dobu v Americe trval herní úpadek a tak – i když produkty Nintendo zaujaly – nikdo je nekupoval a nenabídl ani případnou možnost spolupráce.<sup>51</sup>

Ještě v tom roce se Nintendo rozhodlo pro změnu strategie a s přejmenovanou konzolí NES (Nintendo Entertainment System) představilo svůj

<sup>50</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 978-0-761-53643-7.

<sup>51</sup> tamtéž

produkt na další americké výstavě. Navíc s novým prvkem, který představoval robot ROB schopný reagovat na děj probíhající na obrazovce. Ani přesto se ale úspěch nedostavil.

Houževnaté Nintendo tedy zkusilo poslední krok, přímý prodej na nejnáročnějším trhu USA, v New Yorku. Na Vánoce roku 1985 sestavila společnost zkušený tým odborníků z oblasti prodeje a marketingu, kteří začali navštěvovat prodejny přímo. Výraz „videohry“ byl pro propagaci zakázaný, teď se prodávalo pod označením „entertainment system“ neboli zábavní systém. Významným bodem byla také nabízená podmínka, že obchody mohou veškeré neprodané zboží Nintendo vrátit a ono jej odkoupí zpět. Poměrně riskantní krok, který se ale podařil.

NES, společně s balíčkem her, se v New Yorku zalíbilo a během prosince se prodalo 50 tisíc konzolí, což byla celá polovina přivezeného nákladu. Obchody obnovily svůj zájem o videoherní zábavu a Nintendo tak úspěšně americkému trhu dokázalo, že hry zdaleka nejsou mrtvým médiem.<sup>52</sup>

## 2.7 Vzkříšení trhu

Následný vývoj by se dal nazvat zlatým věkem číslo 2, protože trh videoher začal růst neskutečným tempem, a to i díky novým a silnějším počítačům a konzolím, které se v průběhu let začaly vyvíjet.

Jedním z milníků této éry a zároveň ikonou současné herní historie byl vstup společnosti Sony do herního průmyslu a vývoj její konzole PlayStation. Aktuálně jedna z nejúspěšnějších herních konzolí byla původně vyvíjena jako součást nového stroje pro Nintendo, které ale od vzájemné dohody nakonec odstoupilo.<sup>53</sup>

Sony tak v roce 1994 uvedlo vlastní konzoli, kterou lze zpětně rovněž označit za drobnou revoluci herního průmyslu.

Společně se Sony se do pomyslného souboje o přízeň nového trhu hráčů pustila také SEGA a o pár let později i Microsoft (nebudeme-li zmiňovat již uvedené Atari a Nintendo).

---

<sup>52</sup> KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 978-0-761-53643-7.

<sup>53</sup> tamtéž

## 2.8 Jaká byla situace v Česku

Situace v Československu byla s ohledem na trvajícím komunistický režim odlišná od světového vývoje. Hry, respektive počítače, se do země dostávaly jen sporadicky a klony, které dodávala socialistická výroba, se se západní produkcí nedaly srovnávat, už kvůli své časté poruchovosti.

Nejvýznamnějším prostředím, které seznamovalo Čechy s hrami, byly maringotky, často jezdící s cirkusy. Zde bylo možné vyzkoušet si vybrané hry na automatech obdobných těm v západních zemích.<sup>54</sup> Tento způsob se v Česku natolik usadil, že herní maringotky přetrvaly dokonce i ještě několik let po sametové revoluci. Bylo to ovšem z velké míry zejména nedostatkem herní techniky a jejím velmi pomalým nástupem.

Bylo sice možné zakoupit si počítač i domů, ale jeho cena byla velmi vysoká a pohybovala se na hodnotě 1 000 bonů, což odpovídalo zhruba 5 000 korunám. S ohledem na tehdejší průměrné měsíční mzdy, pohybující se kolem 1 500 Kč, byly tyto ceny pro většinu domácností prakticky nedostupné.<sup>55</sup>

Pro totalitní režim byl podobný druh zábavy zkrátka nepřijatelný. Velmi dobře tuto situaci ilustruje dobový úvodník časopisu Mikrobáze:

*„Jistě, že lze se Sinclairem na stole prožít dlouhou noc do bílého dne při honbě potápěče za perlami, či ho nechat spolknout nějakou mořskou potvorou; řídit se po sjezdových svazích, či vést vůz formule 1. Takový program může i pobavit, ale je nutno si uvědomit, že vznikl ve zcela odlišných podmínkách. Za čas omrzí. Pokud nejsem opravdu jen pouhým pasivním uživatelem probdělých nocí a dvou otláčených prstů. [...] Odmítnutím šíření nepůvodních programů Mikrobáze navíc zasadí citelnou ránu infekčnímu snobismu pseudouživatelů mikropočítačů, z nichž mnozí se*

---

<sup>54</sup> LOUKOTA, Ladislav. *Hry v Československu před sametovou revolucí: okrajové a odsuzované*. Bonusweb.cz [online] 17. 11. 2011[cit. 2015-02-10]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci-1gy-/Magazin.aspx?c=A1111114\\_094342\\_bw-magazin\\_lou](http://bonusweb.idnes.cz/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci-1gy-/Magazin.aspx?c=A1111114_094342_bw-magazin_lou)

<sup>55</sup> tamtéž



*nesmyslně a stále hlouběji propadají do imaginárního světa herního opojení s často pochybným obsahem i účelem.*"<sup>56</sup>

## 2.9 Hry ve středu zájmu

I přes značný vývoj je pozice her z pohledu většinové společnosti poměrně obtížná a stále stojí spíše na pomyslném okraji zábavního průmyslu vedle zdánlivě serióznějších forem kultury, mezi které je řazen nejčastěji film, respektive hudba. Málokdo si přitom vybaví situaci z 20. let minulého století, kdy obdobným procesem procházelo právě stříbrné plátno.<sup>57</sup>

Hry jsou v tomto ohledu ale přece jen specifickým médiem. Často přehlížené právě pro prvek hravosti, který je často vnímán coby vlastnost vedoucí k lenosti, v horším případě závislosti, která svým negativním dopadem kazí primárně mladé lidi.

I přes tento pohled ovšem hrám nelze upírat jejich podíl na vývoji společnosti, ať už po stránce technologické, nebo té osobní, lidské.

### 2.9.1 Rozvoj společnosti

Hry jsou dnes využívány v mnoha oborech, ať už se jedná o medicínu, školství nebo ekonomii. Pro všechny tyto obory jsou počítačové hry významným přínosem, zejména pak tzv. MMORPG, což jsou hry, které po internetu hrají společně statisíce až milióny hráčů ve virtuálně vytvořených světech.

Ekonomické teorie lze v praxi jen obtížně simulovat a právě zde hry poskytují vhodné prostředí. Mezi nejčastěji zkoumané a sledované hry v této oblasti patří World of Warcraft s 10 miliony aktivními hráči po celém světě. Hra s vlastní ekonomikou, která si za deset let svého fungování prošla mnoha reálnými cykly.<sup>58</sup>

Ještě větší měrou pak hry využívá lékařství. Ať už jde o hry coby pomůcky v oblasti psychologie a terapie, zkoumání šíření nemocí, nebo jiné, menší

---

<sup>56</sup> LOUKOTA, Ladislav. *Hry v Československu před sametovou revolucí: okrajové a odsuzované*. Bonusweb.cz [online] 17. 11. 2011[cit. 2015-02-10]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci-1gy-/Magazin.aspx?c=A111114\\_094342\\_bw-magazin\\_lou](http://bonusweb.idnes.cz/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci-1gy-/Magazin.aspx?c=A111114_094342_bw-magazin_lou)

<sup>57</sup> CHATFIELD, Tom. *Fun Inc.: Why Games Are the Twenty-First Century's Most Serious Business*. Virgin Books, 2011. 272 s. ISBN 978-0-7535-19455.

<sup>58</sup> tamtéž

a experimentální tituly, které pomáhají řešit globální problémy jako je hladomor nebo znečištění.

Zajímavá situace nastala v září roku 2005, rok po spuštění doposud nejúspěšnější výše zmíněné online hry World of Warcraft. V jedné z událostí ve hře se tým hráčů nakazil virtuální nemocí, ze které se posléze stala epidemie známá jako mor nakažené krve – Corrupted Blood Plague. Desítky tisíc hráčů se postupně nakazily a jejich postavy ve hře zemřely. Zajímavý na tom ovšem nebyl fakt umírání, ale průběh, jakým k němu došlo. Velmi věrně totiž simuloval reálnou situaci nákazy v lidské populaci, která by mohla vypuknout. Herní pandemie dokonce natolik zaujala, že se jí začali zabývat vědci na mnoha univerzitách, včetně vědeckých periodik – např. americký deník Epidemiology.

Nákaza začala v malé oblasti a začala se díky přenašečům, ať už živým hráčům nebo těm řízeným počítačem, šířit do měst, kde se vždy sdružovaly početné skupiny uživatelů. Infekce začala eskalovat. Hráči se schopností léčit začali nabízet své služby ostatním, výše postavené postavy a velitelé skupin připravovali krizové plány a organizovali ostatní členy, šířili informace. Hráči se ukrývali na odlehlých místech.<sup>59</sup> Vše simulovalo chování skutečných lidí v ohrožení nákazy.

Virtuální světy jsou také budoucností pro online reklamu a marketing, jelikož zde mohou odborníci na tato odvětví využívat neskutečně rozlehlý a doposud minimálně využívaný prostor. Především pak v rámci uvedených MMORPG, které hrají miliony hráčů po celém světě a mohou tak podobné reklamy vnímat často mnohem lépe než ve skutečném světě.<sup>60</sup>

Simulací ve hrách se ale začaly zabývat i jiné, zdánlivě nesouvisející oblasti, jako je boj s terorismem. Americká tajná služba začala v mnoha ohledech zkoumat právě souboje hráčů s bossy, hlavními protivníky her, kde lze názorně sledovat vynalézavost a rozvoj složitých strategií a postupů hráčů při řešení těchto složitých hádanek (ať už jednotlivců, nebo týmů).<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> CHATFIELD, Tom. *Fun Inc.: Why Games Are the Twenty-First Century's Most Serious Business*. Virgin Books, 2011. 272 s. ISBN 978-0-7535-19455.

<sup>60</sup> tamtéž

<sup>61</sup> tamtéž

## 2.9.2 Hráči zachraňují svět

Samotnou kapitolou jsou pak bezpochyby hry, které jsou přímo tvořeny za účelem pomoci v neherních oblastech. Jednou z takových her je Foldit, na které se podíleli také čeští vědci z Ústavu organické chemie a biochemie Akademie věd. V této hře jde především o ohýbání proteinů (bílkovin) pomocí hravé simulace. Hráči se při ní snaží ohýbat řetězce aminokyselin a skládat je do prostorových tvarů, čímž se de facto pokoušejí odhadnout krystalickou strukturu proteinů. S nadsázkou lze říct, že se ve hře Foldit dají zúročit všechny zkušenosti z hraní klasik jako Tetris.<sup>62</sup>

Hráči Foldit díky této logické hře vyřešili prostorové uspořádání proteinové molekuly jednoho enzymu za pouhé tři týdny. Vědci přitom na tomto biologickém problému pracovali více než jedno desetiletí.

Dalším neméně záslužným titulem je Evoke slavné herní vývojářky Jane McGonigalové, která hru vytvořila pro World Bank Institute (WBI), součást Světové banky. Evoke, s podtitulem kurz přežití v měnícím se světě, měla za cíl seznámit hráče se sociálními problémy třetího světa a pomoci hledat jejich řešení.<sup>63</sup>

Hra, která spočívala ve studiu informací a kontaktu s lidmi (například pomocí e-mailu), kteří se věnují sociální problematice na nejvyšší úrovni, oslovila 19 tisíc lidí ze 150 zemí světa. Jejich motivací byla možnost získat certifikát o absolvování kurzu sociálního inovátorství WBI a ti nejúspěšnější a nejaktivnější hráči dokonce získali možnost zúčastnit se velkého setkání tváří v tvář na půdě Světové banky. Samotný certifikát přitom pro americké hráče znamená například výhodu při přijímacích pohovorech na vysokou školu.

Díky Evoke bylo realizováno několik desítek prospěšných projektů.<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> KUČERA, Josef, LOUKOTA, Ladislav. *Hráči pomocí hry poskytli klíč k boji proti viru HIV*. BonusWeb [online] 24. 9. 2011[cit. 2015-02-10]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/hraci-pomoci-hry-poskytli-klic-k-boji-proti-viru-hiv-fyt-/Magazin.aspx?c=A110923\\_133505\\_bw-magazin\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/hraci-pomoci-hry-poskytli-klic-k-boji-proti-viru-hiv-fyt-/Magazin.aspx?c=A110923_133505_bw-magazin_oz)

<sup>63</sup> CHVALÍČEK, Jaromír. *Hráči on-line mají sílu změnit svět*. BonusWeb [online] 6. 9. 2010 [cit. 2015-02-10]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/hraci-on-line-maji-silu-zmenit-svet-dty-/Magazin.aspx?c=A100830\\_222633\\_bw-magazin\\_son](http://bonusweb.idnes.cz/hraci-on-line-maji-silu-zmenit-svet-dty-/Magazin.aspx?c=A100830_222633_bw-magazin_son)

<sup>64</sup> MCGONIGAL, Jane. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape, 2011. 416 s. ISBN 978-0-224-08925-8.

### 2.9.3 Elektronický sport

Nejnovějším trendem v oblasti herního průmyslu a nejčastěji skloňovaným termínem je v současnosti elektronický sport neboli tzv. progaming.<sup>65</sup> Rozvíjel se už v počátcích nástupu videoher, kdy se hry dostaly do heren a lidé tak v jejich hraní mohli soutěžit. Věhlas profesionálního hraní, respektive elektronického sportu, jak se mu začalo v novém tisíciletí přezdívat, je ale nový a přišel až s globálním nástupem internetu v 90. letech.

Internet nabídl v prvé řadě větší možnosti soupeření, atraktivitu a samozřejmě také nové hry, které se staly celosvětovými ikonami. V rámci průřezu posledních 20 let lze jmenovat tituly jako Quake, Counter-Strike, League of Legends, StarCraft, DOTA nebo nově z roku 2013 karetní titul HearthStone.

Postupně se začaly formovat profesionální hráčské týmy, jejichž režim se v mnohém neliší od běžných sportovních klubů. Nový trend se rozšířil prakticky do celého světa a výjimkou samozřejmě nebyla ani Česká republika. Oficiálně první „hráčský“ tým u nás vznikl v roce 1997 pod názvem Necroraisers.<sup>66</sup>

Aktivita lákající převážně mladé studenty se ovšem z domácí zábavy rozrostla neskutečnou měrou a rychlostí a už v průběhu 90. let začaly vznikat první velké turnaje. I přesto, že šlo víceméně o lokální akce, odborníci z herního průmyslu předpovídali, že elektronický sport bude stejně jako celý průmysl růst velmi rychle.

Současný stav je toho nejlepším důkazem. Turnaj The International<sup>67</sup> pořádaný v roce 2013 v americkém Seattlu se, co do účasti několika tisíc diváků i odměně pro vítěze, mohl směle rovnat s největšími kulturními i sportovními událostmi světa. Vítězný tým si odnesl 1,5 milionu dolarů.

Co bylo ovšem v tomto roce ještě významnější. Elektronický sport získal oficiální podporu americké vlády, která začala hráče počítačových her, kteří se účastní světových turnajů, uznávat jako profesionální sportovce. Hráči si tak od léta

---

<sup>65</sup> E-SPORTS EARNINGS. *Recent Tournaments*. [online]. c2012-2015 [cit. 2015-02-10] Dostupné z: <http://esportsearnings.com>

<sup>66</sup> NECRORAISERS. *History*. [online] c1999 [cit. 2015-02-15] Dostupné z: <http://www.necroraisers.com/history/>

<sup>67</sup> E-SPORTS EARNINGS. *The International 2013*. [online]. c2012-2015 [cit. 2015-02-10] Dostupné z: <http://esportsearnings.com/tournaments/3163-the-international-2013>

2013 mohou zažádat při účasti na turnaji ve Spojených státech o vízum na základě své herní činnosti.<sup>68</sup>

Zdaleka už přitom nejde o apatické teenagery sedící celé dny před obrazovkou bez jídla a vody. Tito hráči už se skutečně řadí po bok vrcholových sportovců, kteří mají profesionální smlouvy, jsou sponzorováni silnými partnery a trénují desítky hodin týdně, jak v rámci virtuálního světa, tak po fyzické stránce.<sup>69</sup>

Na samotném vrcholu elektronického sportu je v současné době Jižní Korea, Mekka profesionálních hráčů, kde se mimo jiné v loňském roce 2014 pořádalo doposud největší mistrovství světa ve hře League of Legends. Událost se konala na fotbalovém stadionu a přímo na místě ji sledovalo přes 40 tisíc diváků. Událost přenášely televizní stanice a z účastníků se staly skutečné celebrity.

Jít v Jižní Koreji do herny je dnes stejné, jako jít například v Česku s přáteli do hospody. Hráči jsou národní celebrity. Televize vysílají zápasy z vybraných her. A hry obecně jsou brány jako dominanta těch nejtalentovanějších mladých lidí z nadcházející generace.<sup>70</sup> I takové je současné postavení elektronické zábavy.

---

<sup>68</sup> TASSI, Paul. *The U.S. Now Recognizes eSports Players As Professional Athletes*. Forbes.com [online] 14. 7. 2013 [cit. 2015-02-10]. Dostupné z: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/>

<sup>69</sup> BLACKSTONE, John. *How Video Games Became a Spectator Sport*. CBS Sunday [online] 14. 12. 2014 [cit. 2015-03-20] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BNQoOAK6GO0>

<sup>70</sup> CHATFIELD, Tom. *Fun Inc.: Why Games Are the Twenty-First Century's Most Serious Business*. Virgin Books, 2011. 272 s. ISBN 978-0-7535-19455.

### 3 Vývoj žurnalistiky zaměřené na hry

Žurnalistika zaměřená na hry je relativně mladým odvětvím celého oboru, které se rozvíjí teprve od sedmdesátých let minulého století. Začala tedy jen o několik let později, než vznikl samotný herní průmysl. Jak poznamenal ve svém článku viceprezident Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky (AHP) Martin Bach, jen těžko bychom hledali odvětví, jehož vývoj je tak bytostně spjatý s tím, jak o něm bylo referováno v jeho vlastních oborových časopisech a médiích vůbec.<sup>71</sup>

Nezapomíná také napsat, že herní magazíny fungovaly po mnoho let jako magnet, který se stal branou do světa herního průmyslu. A co je neméně patrným efektem, už od svého počátku kolem sebe tvořily výraznou komunitu, čímž mimo jiné definovaly pro mnoho lidí hry, respektive jejich hraní, coby životní styl.

#### 3.1 Tisk ve světě

Průkopníkem mezi herními magazíny byl americký Play Meter, který se ovšem zaměřoval především na herní automaty coby v té době nejrozšířenější přístroje pro hraní her. První číslo Play Meter<sup>72</sup> vyšlo už v roce 1974 a také dnes, po více než 40 letech, tento časopis stále vychází.<sup>73</sup>

Rozmach na vydavatelském poli časopisů věnovaných hernímu průmyslu (hrám) nastal především v tzv. zlatém věku arkádových her na přelomu 70. a 80. let – s úspěchem už dříve zmíněné populární hry Space Invaders, kterou vydala japonská společnost Taito.

První novinový sloupek, pravidelně vycházející a věnovaný počítačovým hrám, byl The Vid Kid Rawsona Stovalla, který vycházel od roku 1982 po celých 20 let v americkém Universal Press Syndicate.<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 22. ISSN 1211-068X.

<sup>72</sup> PLAYMETER. *Playmeter*. [online] c2011 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.playmeter.com/>

<sup>73</sup> JOHNSON, Neilie. *The History of Video Game Journalism*. Cheat Code Central [online] c1997-2015 [cit. 2015-2-30]. Dostupné z: <http://www.cheatcc.com/extra/videogamejournalismhistory.html#Udh7qG3zM-g>

<sup>74</sup> BETHEL, Brian. *The Vid Kid: Abilene's Rawson Stovall was game review trailblazer*. Abilene Reporter-News. [online] 9. 10. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.reporternews.com/lifestyle/the-vid-kid-n-stovall-was-game-review>

Skutečným startem se ovšem stala 80. léta plná vznikajících herních magazínů, které se začaly hromadně objevovat po celém světě. V době, kdy internet byl stále ještě věcí bytí blízké budoucnosti, měly tyto časopisy velmi početnou základnu odběratelů a jejich náklady se od samého počátku pohybovaly v desítkách až stovkách tisíc prodaných výtisků – zde pochopitelně mluvíme především o americkém, britském, případně japonském trhu.

O prvenství mezi videoherními časopisy se dodnes vede drobný spor mezi Spojenými státy a Velkou Británií, jelikož zde máme dva tituly, které začaly vycházet prakticky ve stejnou dobu. Z faktického hlediska je ovšem tím prvním zcela jasně britský *Computer and Video Games*, magazín, který začal vycházet v listopadu roku 1981. Dva týdny před prvním vydáním amerického *Electronic Games*. Na rozdíl od CVG je ovšem americký titul pro podobu současných tištěných médií zaměřených na herní průmysl důležitější, jelikož nastavil mnohé z dlouhotrvajících trendů v obsahovém i vizuálním zpracování herních periodik. Zejména pak skladbu obsahu, formu a styl psaní.

Britský magazín, a především pak jeho první čísla, byla v tomto ohledu pro čtenáře poměrně neatraktivní, nezáživná až těžko čitelná. Jeho zaměření bylo po celé stránce spíše techničtějšího rázu.<sup>75</sup> Proto se také dále zaměříme mnohem podrobněji právě na americký titul *Electronic Games*.

### 3.1.1 *Electronic Games*

První číslo *Electronic Games* vyšlo po sedmi letech od automatového *Play Meter*. Jeho zakladateli a zároveň editory byla trojice Arnie Katz, Joyce Worleyová a Bill Kunkel. Zejména poslední jmenovaný Bill Kunkel je mnoha odborníky z profese, i samotnými hráči, považován za otce videoherní žurnalistiky.

„Když jsem poprvé v místním supermarketu King Soopers uviděl *Electronic Games Magazine*, můj život se změnil. Máma mi koupila první čísla a byla ochotná pořídit i předplatné. Patrně si myslela, že bude levnější, když o hrách budu číst, než aby mi je musela kupovat. Nebyla to ta nejlepší taktika. Před mýma očima se objevil

---

<sup>75</sup> ARCHIVE. *Computer And Video Games 001 - 126*. Archive.org [online] c2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://archive.org/details/ComputerAndVideoGames060Oct86>

celý nový svět,<sup>76</sup> vzpomněl na vydání prvního amerického magazínu herní fanoušek a blogger známý pod přezdívkou Vinvectrex.

Základy časopisu položilo trio autorů už v roce 1978, kdy vydávali herní sloupek Arcade Alley v obecněji zaměřeném časopise Video. Jak uvedl Katz, největším problémem z počátku bylo, že autoři museli psát o každé hře, která vyšla. Na trhu jich totiž bylo velmi málo.<sup>77</sup>

Electronic Games vycházel ze stylu populárních magazínů, které se věnovaly hudbě nebo filmu. Nabízel pestrý, barevný a čtivý obsah, který by mohl být velmi dobře atraktivní i pro současné čtenáře. Tomu také odpovídaly ambice redakčního týmu, které mířily vysoko. Cílem bylo zasáhnout jak dospělé, tak mladé teenagery. Jak ovšem poznamenal Bill Kunkel, nikdo z vydavatelů si prakticky nebyl před vydáním prvního čísla jistý tím, kdo si ve skutečnosti magazin bude kupovat.<sup>78</sup>

Úspěch se každopádně dostavil, a to poměrně výrazný. Electronic Games se stal jedním z nejúspěšnějších titulů své doby, když prodával přes 300 tisíc výtisků měsíčně. Ani v době největší krize herního průmyslu v polovině 80. let neklesly prodeje pod 180 tisíc kusů.<sup>79</sup>

Katz k této situaci udává, „zkusili jsme vydat jednorázový titul, vedl si ale tak dobře, že jsme se rozhodli vydávat ho čtvrtletně. U třetího čísla už to byl dvouměsíčník a od čtvrtého měsíčník.“<sup>80</sup>

Co bylo ovšem pro pozdější vývoj nejen žurnalistiky zaměřené na hry, ale také herního průmyslu obecně důležitější, bylo ustálení nových termínů a frází, se kterými právě trojice Katz, Worleyová a Kunkel přišla. Termíny jako screenshot, herní mechaniky nebo easter egg se při popisu her, ale také produktů vytvářených v rámci počítačového průmyslu využívají dodnes.

---

<sup>76</sup> VINVECTREX. *Electronic Games Magazine Changed My Life*. Retroist [online] 18. 7. 2011 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.retroist.com/2011/07/18/electronic-games-magazine-changed-my-life/>

<sup>77</sup> FULTON, Steve. *Electronic Games: The Arnie Katz Interview*. Gamasutra [online] 28. 12. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.gamasutra.com/view/feature/4226/electronic\\_games\\_the\\_arnie\\_katz\\_.php?](http://www.gamasutra.com/view/feature/4226/electronic_games_the_arnie_katz_.php?)

<sup>78</sup> KUNKEL, Bill. *Confession of the Game Doctor*. New Jersey: Rolenta Press, 2005. s. 17. ISBN 978-0964384897.

<sup>79</sup> BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 24. ISSN 1211-068X.

<sup>80</sup> CRISPY GAMER. *Word Play the Evolution of Game Journalism*. Crispy Gamer [online] 23. 6. 2008 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.crispygamer.com/features/2008-06-23/word-play-the-evolution-of-game-journalism.aspx>



### 3.1.2 Silná konkurence v období krize

V naprosto stejném období, jen o pár týdnů později, začal vycházet také další, konkurenční magazín a pozdější videoherní-časopisový gigant Computer Gaming World vydavatele Russella Sipea. Zrodil se tak, že Sipe chtěl naprogramovat hru, ale zjistil, že by o ní neměl kdo napsat. A tak se rozhodl založit časopis.<sup>81</sup>

Na rozdíl od konkurence, která během krize herního průmyslu své vydávání v převážné většině ukončila, se Computer Gaming World udržel, a to zejména díky střídmosti vydavatele. První čísla, respektive ročníky, měly oproti konkurenci sice méně stran a nebyly tak barevné, zároveň si ale držely nízkou cenu. Změny přišly až po videoherním krachu v polovině 80. let a CGW vyšel z této doby jako jednoznačný vítěz na poli žurnalistiky zaměřené na hry. Mimo jiné v té době získal do svého týmu přispěvatelku s přezdívkou Scorpia, která je fanoušky považována za první skutečnou herní novinářku.<sup>82</sup>

Konec tištěného magazínu přišel až po 25 letech v roce 2006, zatímco jeho dřívější konkurence byla už mnoho let zapomenuta.

### 3.1.3 Rostoucí zájem o herní průmysl

Tradiční tisk, potažmo média, se o hry v jejich počátcích nezajímaly. Byly vnímány více jako novinka, dočasný trend, než způsob zábavy, který by se mohl ve společnosti dlouhodobě uchytit. Zájem vzbudila až hra Death Race společnosti Exidy, která vyvolala značnou kontroverzi tím, že umožňovala hráčům přejíždět lidi. Jak již bylo zmíněno v předchozí kapitole, nálepka „hry jsou zlo“, která se v té době v médiích objevila, se od konce 70. let drží her prakticky dodnes.<sup>83</sup>

Narůstající zájem veřejnosti po krachu a následné herní revoluci v polovině 80. let byl podnětem pro vydavatele k zaplnění mezery na trhu, který se nové formě zábavy doposud ve velké míře nevěnoval. Počátečním problémem byl ovšem fakt, že

---

<sup>81</sup> FULTON, Steve. *Interview Johnny L. Wilson former editor of Computer Gaming World*. Gamasutra [online] 16. 10. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z:

[http://www.gamasutra.com/blogs/SteveFulton/20121016/179433/Interview\\_Johnny\\_L\\_Wilson\\_former\\_editor\\_of\\_Computer\\_Gaming\\_World\\_full\\_length\\_version.php](http://www.gamasutra.com/blogs/SteveFulton/20121016/179433/Interview_Johnny_L_Wilson_former_editor_of_Computer_Gaming_World_full_length_version.php)

<sup>82</sup> BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 27. ISSN 1211-068X.

<sup>83</sup> RIGNALL, Jaz. *A Brief History of Games Journalism*. US Gamer [online] 12. 10. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.usgamer.net/articles/a-brief-history-of-games-journalism>

autoři často neznali své publikum, nevěděli, jak o hrách psát, a tak mnohdy docházelo k tomu, že časopisy najímaly hráče a herní fanoušky, ze kterých dělaly novináře. A hráči tuto nabídku zpravidla nadšeně přijímali. Herní žurnalisté tehdy totiž byli výjimkou, která se často nevidala. Pro tyto osobnosti šlo tedy o vhodnou příležitost k tomu, aby si v pomalu, ale konstantně rostoucí komunitě hráčů vytvořily dobré jméno. Šlo o vliv, o jakém se dnešním novinářům může jen zdát.<sup>84</sup>

Jedním z prvních, který tento princip využil v praxi, byl britský magazín *Personal Computer Games*, následovaný časopisem *CRASH*. Ačkoliv byl tento způsob vnímán odborníky a zkušenými novináři jako amatérismus, odezva čtenářů byla velmi pozitivní. Nešlo o zkušené autory, kteří by vynikali svými jazykovými dovednostmi, zato ale rozuměli tomu, o čem psali, a dokázali čtenáře zaujmout svou odborností.<sup>85</sup> V tomto ohledu je ale také důležité poznamenat, že primární cílová skupina, která si časopisy o hrách kupovala, byla tvořena dětmi s průměrným věkem 16 let.<sup>86</sup> Nešlo tedy o publikum náročné, jako spíše dychtivé po nových, netradičně podaných informacích.

### 3.1.4 Odezva v Evropě

Zatímco v Americe krize poloviny 80. let doslova zpustošila trh s herními časopisy, ty evropské naopak nabíraly na síle. Tituly jako *Amiga Power* nebo *Your Sinclair* stavěly na humoru a úzkém propojení s rychle se tvořící komunitou. Prodat kompletní náklad tehdy nebylo zdaleka obtížné.

Americký trh byl také mnohem více zatížen inzercí, která pro přežití časopisů mnohdy hrála podstatnou roli, zatímco evropská média mohla fungovat ve větší míře jen na standardních prodejkách svého nákladu. Americké tituly z toho důvodu mnohdy trpěly autocenzurou, která se projevovala při hodnocení a výběru her, které byly ať už součástí inzerce jejich vydavatele, nebo byly naopak v některém ohledu kontroverzní a média měla strach je pro své účely využít, respektive recenzovat.<sup>87</sup>

---

<sup>84</sup> JOHNSON, Neilie. *The History of Video Game Journalism*. Cheat Code Central [online] c1997-2015 [cit. 2015-2-30]. Dostupné z: <http://www.cheatcc.com/extra/videogamejournalismhistory2.html>

<sup>85</sup> RIGNALL, Jaz. *A Brief History of Games Journalism*. US Gamer [online] 12. 10. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.usgamer.net/articles/a-brief-history-of-games-journalism>

<sup>86</sup> tamtéž

<sup>87</sup> tamtéž

V rámci této situace mezi čtenáři také vznikl dojem, že evropská média jsou směrem k nim upřímnější, byť to tak docela nebyla pravda.

### 3.1.5 Situace v Japonsku

V Japonsku se ve stejném období, zhruba od roku 1982, začaly videohry objevovat nejprve v magazínech zaměřených na počítače obecně a posléze přešly k populárním periodikům, převážně věnovaným japonskému komiksu (manga), jako například Weekly Shonen Jump.

Unikátním faktem japonského trhu v tomto ohledu bylo, že jak herní vývojáři, tak média zaměřená na hry, ve značné většině sídlila v Tokiu, a tak zde vládlo silné propojení obou oblastí. Vydavatelé her začali provozovat své vlastní magazíny, magazíny se naopak začaly věnovat kurzům programování (a mimo jiné díky tomu přikládaly k časopisům své vlastní vytvořené hry). Mnohdy tak bylo obtížné jasně odlišit vývojáře, vydavatele a žurnalisty, jelikož vše částečně splývalo.<sup>88</sup>

První magazín Family Computer Magazine začal vycházet v roce 1985 a věnoval se pouze konzoli Famicom, později známé jako Nintendo Entertainment System – NES. Mimo svého prvenství se stal také předlohou pro další tituly jako Famitsu (počátek vydávání 1986) nebo americký Nintendo Power (1988).

Zmíněný Famitsu je zároveň nejslavnějším japonským magazínem, který se zaměřuje na hry, a získal si pověst i v zahraničí. První číslo časopisu, jehož jméno, stejně jako u předchůdce Family Computer Magazine, vycházelo z nejpoblárnější herní konzole té doby – Famicom, vyšlo už v polovině roku 1986. Co je ovšem v tomto případě výjimečné, především s ohledem na vývoj herního trhu i trhu s médii, je to, že tento titul i dnes stále vychází, a to jak v tištěné, tak elektronické podobě.<sup>89</sup>

### 3.1.6 Oficiální časopisy

Zvláštní skupinou mezi běžnými herními periodiky, která se rozvíjela svou vlastní cestou, byly oficiální časopisy nebo tituly, které vznikaly ve spolupráci s vydavateli a výrobcí herních konzolí jako Nintendo, Sony nebo Microsoft.

---

<sup>88</sup> ONO, Kenji. *Game Journalism in Japan*. IGDA perspectives newsletter [online] 27. 6. 2013 [cit. 2015-02-30]  
Dostupné z: <http://newsletter.igda.org/2013/06/27/game-journalism-in-japan/>

<sup>89</sup> tamtéž

Čím byly tyto magazíny unikátní, byla přímá podpora vydavatelů, která pro ně znamenala značnou konkurenční výhodu oproti klasickým herním médiím, především díky přiloženým materiálům, ať už šlo o DVD s hrami, nebo o jiné bonusy.<sup>90</sup>

První oficiální časopisy vznikly v roce 1995 v Americe pod záštitou Sony a její čerstvě vydané konzole PlayStation. Krok Sony pak během dalších let následovali i ostatní vydavatelé a některé z těchto titulů se dostaly i do Česka. Oblibu si vysloužila především tuzemská mutace zmíněného PlayStation magazínu, který vycházel pod vydavatelstvím Art Consulting, později Vogel.<sup>91</sup>

### 3.2 Začátky herních magazínů v Česku

Masivnímu nástupu her, tak jako tomu bylo v zahraničí, bránila v Česku, respektive ČSSR železná opona. Získat u nás zahraniční časopis o hrách bylo prakticky nemožné nebo přinejmenším poměrně obtížné a tato nepříznivá situace se udržela až do počátku 90. let.

Prvními tituly, které se u nás věnovaly počítačům, potažmo hrám, tak byly různé klubové zpravodaje. Výjimečně se pak zmínky o hrách objevovaly v titulech jako Amatérské rádio, Elektronika nebo ABC. Pro tradiční periodika byly hry zakázané médium. Proti často byli i samotní autoři, kteří nebyli ovlivnění ideologií režimu. Měli totiž strach z konzumní povahy her, která se v západních zemích rozvíjela, na rozdíl od kutilské kultury u nás.<sup>92</sup>

I přesto se našli osvícení autoři, kteří hernímu průmyslu předvídali úspěch a viděli v nástupu her více než bezduchou zábavu. Dobrým příkladem je Bohuslav Blažek, autor později vydané knihy *Bludiště počítačových her* (1990), který mimo jiné napsal, že počítačové hry by se neměly chápat jako odpadiště nápadů, které pro jiné sféry nejsou dostatečně vážné, ale jako místo, kde je hustota nápadů nejvyšší.<sup>93</sup>

---

<sup>90</sup> BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 27. ISSN 1211-068X.

<sup>91</sup> tamtéž

<sup>92</sup> ŠVELCH, Jaroslav. *Peklo a ráj herního poblouznění. Jak se psalo o hrách v Československu osmdesátých let*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 239. ISSN 1211-068X.

<sup>93</sup> BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá Fronta, 1990. s. 158. ISBN 80-204-0204-7.

### 3.2.1 Rozvoj počítačové kultury

Byť šlo o pomalejší vývoj, i česká počítačová kultura se začala od počátku 80. let pomalu rozvíjet. Tak jako tomu bylo u mnoha světových titulů, i zde byli přispěvatelé často z řad samotných hráčů, nikoli profesionálních novinářů. Samotné počátky byly ovšem poměrně složité, a to především s ohledem na omezenost tuzemského trhu a nedostatek her, které by mohli autoři zpracovávat do případných recenzí. Tuto situaci opět vystihl Bohuslav Blažek, který počítačovou scénu přirovnává k divadelnímu jevišti, na kterém se odehrává hra složená převážně z jednotlivých monologů. Okolo poloprázdného náměstí, kterému dominuje nápis s velkým NEMÁME.<sup>94</sup>

Originální hry se u nás prakticky neprodávaly, většina titulů se šířila coby nelegální kopie přímo mezi uživateli. Články se tak často omezily na pouhé obecné popisy základního ovládání, případně shrnutí příběhů hráči, kteří již titul stihli dohrát.<sup>95</sup> Neméně oblíbenou součástí zpravodajů pak byly cheaty neboli kódy, které umožňovaly při zadání správné kombinace kláves získat určité herní zvýhodnění, ať už šlo o nové životy, nebo jiné bonusy v podobě zkratk pro rychlejší průchod hrou.

Běžnou praxí bylo rovněž překládání textů ze zahraničních časopisů, které se příležitostně podařilo některému z autorů získat. Mezi nejdostupnější patřil v tomto ohledu polský Bajtek, který vyšel poprvé v roce 1985 coby příloha magazínu pro mládež Sztandar Młodych.<sup>96</sup>

Pro herní publicistiku té doby byla typická nejednotnost žánrů, které se v textech mísily, nemluvě o značném problému, který představovala odborná terminologie. Ta se sama o sobě ve světě utvářela teprve krátkou dobu a k nám se pochopitelně vůbec nedostala.<sup>97</sup> S ohledem na slabou znalost angličtiny a nedostatek zkušeností s psaním o hrách, jsou z dnešního pohledu výsledné texty poměrně úsměvné.

<sup>94</sup> BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá Fronta, 1990. s. 37. ISBN 80-204- 0204-7.

<sup>95</sup> ŠVELCH, Jaroslav. *Peklo a ráj herního poblouznění. Jak se psalo o hrách v Československu osmdesátých let*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 239. s. 102. ISSN 1211-068X.

<sup>96</sup> tamtéž

<sup>97</sup> tamtéž, s. 103.

Pro dnešní dobu nepředstavitelnou a častou součástí tehdejších časopisů byly výpisy programů, které si mohli hráči přepsat do svých počítačů a získat tak programy v podstatě zadarmo. Herní publicista Mikoláš Tuček v rámci své přednášky uvedl, že výjimkou nebyly ani trojstránkové výpisy změní čísel ve strojovém kódu, které čtenářům často zabraly dlouhé hodiny přepisování.<sup>98</sup>

### 3.3 Nástup Excaliburu

Jak už bylo zmíněno, většinu informací poskytovaly převážně klubové zpravodaje zastřešované Svazarmem (Svazem pro spolupráci s armádou), především pak jeho 602. základní organizací, která se zaměřovala právě na elektroniku.<sup>99</sup>

K postupné změně začalo docházet až v závěru 80. let, kdy u nás vyšly první samostatné publikace věnované přímo hrám. Nejprve Počítačové hry od popularizátora počítačové zábavy a publicisty Františka Fuky, které vydalo v roce 1988 Zenitcentrum, o rok později pak stejně pojmenovaný magazín v nakladatelství Mladá fronta.<sup>100</sup> V obou případech šlo ale pouze o jednorázové tituly, na které nic nenavázalo.

Není ovšem bez zajímavosti, že hlavním editorem zmíněného jednoduchého magazínu byl Jiří Franěk, redaktor Mladého světa, pozdější spoluzakladatel Lidových novin a také publicista oceněný v roce 2005 Cenou Ferdinanda Peroutky 2005.<sup>101</sup>

Tou pravou revolucí na poli herní publicistiky byl až rok 1990, kdy tehdejší předseda Amiga klubu Martin Ludvík založil firmu Popular Computer Publishing, která vydávala časopis Popular Computer Magazine. Jeho součástí tehdy byla i osmistránková herní příloha, která pro značný úspěch už po dvou měsících vyšla jako samostatný časopis.<sup>102</sup> Začátkem roku 1991 se tak na tuzemském trhu objevil dnes již kultovní magazín Excalibur.

---

<sup>98</sup> TUČEK, Mikoláš. *Historie herní žurnalistiky*. FSV UK – Mediální gramotnost [online] c2015 [cit. 2015-03-14] Dostupné z: <http://medialnigramotnost.fsv.cuni.cz/zobraz/clanek/historie-herni-zurnalistiky>

<sup>99</sup> tamtéž

<sup>100</sup> BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 24. ISSN 1211-068X.

<sup>101</sup> tamtéž, s. 25.

<sup>102</sup> tamtéž

První číslo nového časopisu mělo 32 stran a stálo 18 Kč. Kromě barevné obálky sice nabídlo pouze černobílé a vcelku jednoduché zpracování, to ovšem nadšení čtenářů nijak neovlivnilo.<sup>103</sup>

„Excalibur jsem četl od samého počátku, byla to pro nás velká událost. Na trhu navíc nic jiného k dostání nebylo,“<sup>104</sup> řekl o počátcích jeden ze čtenářů a pozdější autor a také šéfredaktor Excaliburu Jan Eisler.

Příprava podobného časopisu v počátcích 90. let ovšem zdaleka nebyla jednoduchá. Především co se týče grafické podoby a přípravy obrázků, které se musely fotografovat a do počítače převádět pomocí nekvalitní, složité a drahé litografie.

Obtížná byla také samotná domluva s tiskárnou, která měla titul připravit. Excalibur mnohdy čekal na vytisknutí i déle než týden a autoři časopisu museli do výroby často docházet, aby dohlédli na splnění smlouveného termínu. Vytisknuté časopisy pak navíc sami roznášeli do prodejen.<sup>105</sup>

I když na mnoha místech ještě dlouho přetrvával zkosnatělý systém, přinesla porevoluční doba 90. let také řadu výhod. Pro vydavatele magazínů byla tou nejpodstatnější dostupnost zahraničních titulů, především pak těch německých, kterými se autoři nechávali mnohdy při psaní inspirovat. Běžným zvykem bylo, že redakce vydání těchto zahraničních titulů přímo odebíraly.

Základ redakce Excaliburu tehdy kromě dvou jmenovaných zakladatelů tvořila především trojice autorů Andrej Anastasov, Jakub Červinka a Tomáš Adamec. Jak bylo na tu dobu zvykem, redakce se obvykle skládaly z kamarádů, kteří se ke psaní vzájemně přivedli. Na rozdíl od jiných periodik šlo v případě prvního herního magazínu o relativně amatérské podmínky a lze říct, že nešlo o redakci v pravém slova smyslu. Minimálně v prvních měsících se autoři často jen scházeli kvůli předání či přepírování informací, které pro sepsání článků potřebovali, rozhodně ovšem nešlo o pevné sídlo, kde by autoři celý den seděli a pracovali na plný úvazek.

---

<sup>103</sup> OLDGAMES. *Excalibur*. OldGames [online] 24. 10. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.oldgames.sk/mag/excalibur-1/>

<sup>104</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Janem Eislerem, který provedl herní žurnalista Jaromír Möwald. Se svolením autora. 17. 9. 2012. Dostupné z: <http://poklady-z-popelnice.blogspot.cz/p/rozhovory.html>

<sup>105</sup> MODRÁK, Jan. *Historie herní žurnalistiky*. Play Forever [online] 16. 9. 2005 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>

I z toho důvodu bylo ovšem pro autory značnou výhodou, pokud žili v Praze či jejím dostupném okolí, a mohli tak být se svými kolegy, respektive vydavateli v užším kontaktu. Jak Excalibur, tak i jiné tituly autory z hlavního města pochopitelně preferovaly, i s ohledem na nedostupnost internetového připojení. V případě mimopražských autorů fungovala komunikace tak, že své články standardně zasílali do redakcí poštou na disketách.<sup>106</sup>

Přesto šlo o lukrativní povolání, které bylo pro mnoho mladých přispěvatelů atraktivní i po finanční stránce. V té době herní novinařina vynášela peníze, které pro studenta byly skutečně zajímavé. Za články se běžně platilo kolem 1 000 korun.<sup>107</sup> V případě, že autor recenzoval čtyři až pět her, mohl spolehlivě kompletně pokrýt své studentské náklady.<sup>108</sup>

Autoři se primárně snažili prezentovat hry z vlastního pohledu a poskytnout tak čtenářům, kteří k nim obvykle neměli přístup, alespoň přibližný zážitek jistou reportážní formou. Relativně volný styl ale slavil podobně jako ve světě značný úspěch. Mluvit v té době o novinařině nebo publicistice nebylo dost dobře možné – Excalibur byl časopis připravovaný nadšenci pro ostatní nadšence.<sup>109</sup>

### 3.3.1 Přezdívky a kult osobnosti

Zajímavým aspektem počáteční éry herních titulů, která již v dnešní době zdaleka není tak silná, byly přezdívky a pseudonymy autorů. Fenomén spojený s tvorbou kultu osobnosti byl pro první redaktory Excaliburu i jeho nástupců nepsaným pravidlem, a tak se pod články prakticky neobjevovala jména, ale přezdívky jako Andrew, ICE, Beast, Lachtan apod.

Co bylo u tradičních tištěných médií ojedinělou výjimkou, platilo v případě herních periodik jako samozřejmost a čtenáři na své autory nedali dopustit.

---

<sup>106</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Martinem Bachem, který provedl herní žurnalista Jaromír Möwald. Se svolením autora. 19. 10. 2012. Dostupné z: <http://poklady-z-popelnice.blogspot.cz/p/rozhovory.html>

<sup>107</sup> tamtéž

<sup>108</sup> BRABEC, Andrej. *Michal Rybka o počátcích herní novinařiny: boje o moc, podrazy, převraty*. Bonusweb [online] 29. 12. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/michal-rybka-herni-novinarina-vyvoj-historie-rozhovor-pg9-/Magazin.aspx?c=A141227\\_114519\\_bw-magazin\\_anb](http://bonusweb.idnes.cz/michal-rybka-herni-novinarina-vyvoj-historie-rozhovor-pg9-/Magazin.aspx?c=A141227_114519_bw-magazin_anb)

<sup>109</sup> BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 25. ISSN 1211-068X.



I po více než 20 letech od založení Excaliburu čtenáři stále na první redakci a skupinu kolem Andreje Anastasova a Jana Eislera vzpomínají a jejich přínos je i z pohledu současných autorů významný.

První generace novinářů svou práci dělala s velkou vášní. A být členem redakce bylo velmi prestižní.<sup>110</sup>

### 3.4 Nástup konkurence

Síla autorských osobností je patrná i z období vzniku prvního konkurenčního titulu Score, k němuž výrazně přispělo problematické vydávání Excaliburu, které trpělo značnou nepravidelností. Hlavní příčinou se pak stal zejména špatný management vydavatele Martina Ludvíka, který nedokázal zajistit plynulý chod své firmy.

„Nedokázal vést časopis navzdory tomu, že ho strašně moc lidí chtělo a neměl žádnou konkurenci. Byl boom, kdy se prodalo cokoliv. On ale nebyl schopný jej řídit ani na té nejmenší úrovni,“ vzpomněl problémy jeden z prvních autorů Excaliburu Jakub Červinka.<sup>111</sup>

Narůstající neshody mezi vydavatelem a týmem autorů vyústily v roce 1994 v odchod dvou hlavních členů Andreje Anastasova a Jana Eislera, kteří společně založili konkurenční titul Score, kterého se ujalo vydavatelství Art Consulting Oldřicha Hejtmánka (mimo jiné majitele společnosti Vision, která do Česka dovážela zahraniční videohry).<sup>112</sup>

Score od svých prvních čísel přineslo na rozdíl od kvalitativně kolísajícího Excaliburu svěží vítr do vod herní publicistiky. Moderní grafická podoba, profesionální komunikace se zahraničními vydavateli, a tedy i kvalitní přílohy k časopisům v podobě plných her. Výrazná byla rovněž inspirace populárním anglickým časopisem Edge.<sup>113</sup> A především dvojice oblíbených a v té době již známých autorů.

---

<sup>110</sup> BRABEC, Andrej. *Michal Rybka o počátcích herní novinářiny: boje o moc, podrazy, převraty*. Bonusweb [online] 29. 12. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/michal-rybka-herni-novinarina-vyvoj-historie-rozhovor-pg9-/Magazin.aspx?c=A141227\\_114519\\_bw-magazin\\_anb](http://bonusweb.idnes.cz/michal-rybka-herni-novinarina-vyvoj-historie-rozhovor-pg9-/Magazin.aspx?c=A141227_114519_bw-magazin_anb)

<sup>111</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Jakubem Červinkou, který provedl herní žurnalista Jaromír Möwald. Se svolením autora. 5. 9. 2011. Dostupné z: <http://poklady-z-popelnice.blogspot.cz/p/rozhovory.html>

<sup>112</sup> BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 28. ISSN 1211-068X.

<sup>113</sup> tamtéž

To byly prvky, které pro Score vydobýly dominantní pozici na poli magazínů o počítačových hrách prakticky až do současnosti.

Odchod dvou zmíněných autorů Andreje Anastasova a Jana Eislera byl mimo jiné silnou ranou pro samotný Excalibur, jehož kvalita tím utrpěla ještě výrazněji a lze říci, že právě nástup a sílící pozice Score byla v roce 2000 jednou z příčin zániku časopisu, který již nedokázal navázat na úspěšné počáteční období.

I když podobně jako v počátcích Excaliburu i první čísla Score vznikala prakticky na koleně, jeho profesionalizace přišla poměrně záhy. Časopis se věnoval celé škále dostupných herních zařízení a jeho první číslo stálo 30 Kč, celkový obsah měl 52 stran.<sup>114</sup>

V mnohém časopis z počátku vycházel ze svého předchůdce, mimo jiné i proto, že postupem času do Score přešla většina původních autorů Excaliburu. Postupem ale začal přinášet i nové prvky, a tím nejvýraznějším bylo zavedení CD přílohy (číslo 20, 8/1995), respektive o rok později přílohy s plnou hrou (titul Gateway), – která se od té doby stala pro všechny budoucí časopisy standardem (číslo 32 8/1996).<sup>115</sup>

Do dnešní doby je Score nejdéle vycházejícím periodikem zaměřeným na hry, které má na svém kontě již přes 250 čísel s průměrným prodaným nákladem kolem 9 000 výtisků.<sup>116</sup>

### 3.5 LEVEL

Nově vzniklá situace kolem časopisu Score byla pro vydavatele Excaliburu Martina Ludvíka velmi obtížná, jelikož si pochopitelně sílící konkurenci uvědomoval. Rozhodl se tedy pro netradiční a zdánlivě nelogický krok, když začátkem roku 1995 vytvořil magazín Level. Ten se tak stal nejen konkurencí pro nové Score, ale zároveň

---

<sup>114</sup> OLDGAMES. *Score*. OldGames [online] 16. 6. 2006 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.oldgames.sk/mag/score-1/page/4/>

<sup>115</sup> MÖWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. Fakulta Sociálních věd UK - Bakalářská práce.

<sup>116</sup> SCORE. *Score Bio*. Score [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.score.cz/score-bio/>

začal konkurovat také Excaliburu, jak mimo jiné deklaroval i sám Ludvík v úvodníku prvního čísla.<sup>117</sup>

Jak ovšem uvedl v rozhovoru první šéfredaktor Levelu Jan Tománek, zdaleka nešlo o promyšlené rozhodnutí vydavatele, ale spíše rychlý impuls, jak zareagovat na vzniklou nepříznivou situaci na trhu.<sup>118</sup>

Nový časopis Level se stal silnou dvojkou na poli časopisů zaměřených na hry a společně se Score patřil ve své době k nejúspěšnějším titulům v Česku vůbec. Průměrné náklady tisku se ve druhé polovině 90. let pohybovaly kolem 60 tisíc výtisků<sup>119</sup>, což při ceně 50 Kč, případně 150 Kč s CD přílohou, byl velmi dobrý výsledek.<sup>120</sup> Je ovšem zároveň důležité poznamenat, že se primárně jednalo o dobu, kdy na tuzemském trhu prakticky neexistovaly současné lifestylové časopisy pro muže typu Esquire nebo Maxim, a herní média tak tuto mezeru úspěšně zaplňovala. To pak pochopitelně mělo významný vliv na výsledné prodeje.<sup>121</sup>

Toto období je také po právu mnohými tuzemskými herními novináři označováno jako zlatá éra herních časopisů. Vezmeme-li v potaz souhrn všech toho času dostupných titulů, prodávalo se v České republice ve své době až 150 tisíc výtisků herních magazínů měsíčně, což je, jak uvádí viceprezident AHP Martin Bach, v přepočtu na obyvatele patrně světový unikát.<sup>122</sup> Prodejní čísla často dosahovala obdobných výsledků, jaké měl v prodejnosti například britský časopis PC Gamer, který ovšem operoval na nesrovnatelně větším trhu.

Level byl v mnoha ohledech velmi podobný dříve vydanému Score a v rámci obou redakcí panovala zdravá rivalita. Čím ovšem časopis zaujal, byla angažovanost redakce, která začala nad rámec časopisu rozvíjet několik menších projektů, jež daly

---

<sup>117</sup> OLDGAMES. Score. OldGames [online] 16. 6. 2006 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.oldgames.sk/mag/score-1/page/4/>

<sup>118</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Janem Tománkem, který provedl herní žurnalista Jaromír Möwald. Se svolením autora. 25. 8. 2012. Dostupné z: <http://poklady-z-popelnice.blogspot.cz/p/rozhovory.html>

<sup>119</sup> ABC ČR. Periodický tisk. ABC ČR – Kancelář ověřování nákladu tisku [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.abccr.cz/overovana-data/periodicky-tisk/>

<sup>120</sup> BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 28. ISSN 1211-068X.

<sup>121</sup> JIRKOVSKÝ, Jan, ed. *Game Industry: Vývoj potratových her a kapitoly z herního průmyslu*. D.A.M.O. , 2011. 144 s. ISBN 978-80-904387-1-2.

<sup>122</sup> BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 28. ISSN 1211-068X.

periodiku unikátní podobu a opět pomohly se stanovením nových standardů nejen pro redakce herních médií.

Výrazným prvkem se pro Level stalo propojení s webovým portálem Hrej.cz (založen v roce 2003), který se stal součástí magazínu a jehož redakce zároveň ve velké míře s časopisem Level spolupracovala. I navzdory tomu, že měl tištěný časopis své vlastní webové stránky na adrese [www.level.cz](http://www.level.cz), které v prvních letech primárně doplňovaly a rozšiřovaly obsah magazínu, postupně se prakticky veškerá pozornost přesunula právě na portál Hrej.cz.

### 3.5.1 Level TV a podcasty

Inovace, se kterou Level přišel a kterou započal trend nejen pro herní média, byly vlastní audio a videopořady. Dvojice kmenových autorů Lukáš Codr a Pavel Dobrovský spustila v roce 2003 projekt Level TV – pořad v produkci redakce magazínu, který se od té doby pravidelně objevoval na přiloženém disku s časopisem, případně na stránkách webového portálu Hrej.cz.<sup>123</sup>

Moderovaný informační pořad se postupem času rozšířil o experimenty hrané tvorby, krátkých scének, kde vystupovali samotní redaktoři a externí členové časopisu. Z video přílohy, která si získala značnou oblibu u čtenářů, se stala nedílná součást magazínu.

Na koncept Level TV postupně navázaly i další typy videí, jako recenze, reportáže nebo tematické bloky věnované práci a životu v redakci herního média.

Druhou složkou inovace se staly podcasty (název je spojením anglické zkratky Pod – personal on demand, neboli na vyžádání, a broadcast – vysílání), tedy audio pořady, ve kterých redakce s týdenní pravidelností diskutovala o novinkách v herním průmyslu a seznamovala čtenáře, respektive posluchače, mimo jiné i s inovacemi v samotném časopisu.

Audio pořad, nazvaný hPod, se objevuje na stránkách webového portálu Hrej.cz od roku 2006. Jeho průměrná stopáž byla z počátku 20 minut, s pozdějšími

---

<sup>123</sup> MÖWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. Fakulta Sociálních věd UK - Bakalářská práce.

díly se čas záznamu protáhl na hodinu, často i více.<sup>124</sup> Podobně jako u natáčení videí, i zde stál v pozadí projektu Pavel Dobrovský, tentokrát s kolegou Lukášem Grygarem.

Úspěch podcastu hPod potrhuje mimo jiné také významné ocenění European Podcast Award v kategorii National Winner, které získal za období 2008/2009.<sup>125</sup>

### 3.5.2 Restart časopisu

Pro časopis Level je zajímavé rovněž období jeho zániku, respektive opětovného znovuvydání, k němuž došlo v létě roku 2013. Slábnoucí pozice tištěných časopisů se pochopitelně projevila také v odvětví herních médií. Klesající prodeje, které se v posledních letech vydávání dostaly pod hranici 5 tisíc výtisků, měly na Level silný dopad.

Vydavatelství Burda Praha, do jehož portfolia Level patřil, se s ohledem na tento klesající trend a rozvoj silné konkurence na internetu i v televizi rozhodlo v květnu 2013 zrušit vydávání svého tištěného herního měsíčníku. Burda si ve svém portfoliu ponechala pouze webový portál Hrej.cz.<sup>126</sup>

Za Level se postavilo vydavatelství Naked Dog, s.r.o., a skupina bývalých šéfredaktorů Ondřej Průša (majitel vydavatelství), Martin Bach a Petr Poláček, kteří titul od vydavatelství Burda odkoupili a začali s jeho opětovným vydáváním, díky čemuž zůstala zachována kontinuita Levelu i nadále a jeho prodeje se opět podařilo navýšit nad 8 tisíc výtisků při dvojnásobném nákladu.<sup>127</sup>

Nový Level reagoval na potřebu trhu o změnu konceptu tištěného média, které doposud do velké míry pouze zdvojovalo internetový obsah. Základem obnoveného periodika se tak stala témata, komentáře a reportáže ze zákulisí tvorby her. Nad grafickou složkou začal opět výrazně dominovat text a kvalitní publicistika. Tým nové

---

<sup>124</sup> HREJ. *Podcasty*. Hrej.cz [online] c2003-2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.hrej.cz/podcasty/?podcast.pagenumber=37&preserveFilter=1>

<sup>125</sup> tamtéž

<sup>126</sup> DOSKOČIL, Jan. *Časopis LEVEL končí, bez redakce ho převzal Průša*. Eurogamer.cz [online] 3. 5. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.eurogamer.cz/articles/2013-05-03-asopis-level-koni-svou-innost>

<sup>127</sup> VOJTĚCHOVSKÁ, Martina. *Level je po relaunchi na nejlepších číslech za tři roky*. Media Guru [online] 17. 9. 2013 [2015-02-30] Dostupné z: <http://www.mediaguru.cz/aktuality/level-je-po-relaunchi-na-nejlepsich-cislech-za-tri-toky/#.VRcCf-F5WnA>

redakce rovněž doplnila řada známých autorů, kteří dříve v časopise pracovali či jej dokonce vedli.<sup>128</sup>

V nové podobě a především s novou cenou 99 korun Level vychází dodnes, byť, jak upozornil jeden z majitelů Martin Bach, nejde o výdělečný byznys a celý projekt je třeba dotovat.<sup>129</sup>

### 3.6 Ostatní média

Mimo hlavní dvojice magazínů existovala v průběhu let na českém trhu celá řada menších i větších titulů. Od těch oficiálních, které jsou v samostatné kapitole již zmíněny výše, to byly z těch větších GameStar, Doupě, případně menší až jednorázové pokusy inspirované zahraničními tituly a přejaté mutace jako Xgen, ScreenFun, PC Gamer nebo CD Action.

Relativně silnou pozici měly během 90. let také magazíny zaměřené na počítače společnosti Amiga, jako Amiga Revue, Amiga Informer, případně jen Amiga. Komunita kolem těchto strojů měla v Česku silné zastoupení, a tak se část těchto magazínů udržela až do roku 2001.<sup>130</sup> Podpora Amigy ze strany vydavatelů software ovšem v té době již velmi slábla, a tak pochopitelně upadly i zmíněná periodika.

Jen málo časopisů dlouhodobě obstálo v těžké konkurenci a dravé politice dvou hlavních titulů Level a Score.

S vydáváním v průběhu let experimentoval i samotný Level, který začal s vydáváním svého titulu v menším formátu A5 nebo samostatným časopisem zaměřeným pouze na konzole Next Level. Oba pokusy ovšem nebyly příliš úspěšné a jejich prodeje se pohybovaly pod 10 tisíci výtisků, což vydavatelství uznalo jako nerentabilní stav, a tak vydávání ukončilo.<sup>131</sup>

---

<sup>128</sup> LEVEL. *Archiv*. Level [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.level.cz/starsi-cisla/level-231/>

<sup>129</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Martinem Bachem, viceprezidentem Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, který se uskutečnil 29. 5. 2014.

<sup>130</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Martinem Bachem, který provedl herní žurnalista Jaromír Möwald. Se svolením autora. 19. 10. 2012. Dostupné z: <http://poklady-z-popelnice.blogspot.cz/p/rozhovory.html>

<sup>131</sup> tamtéž

### 3.7 Úpadek trhu

Krise trhu s tištěnými médii, pokles prodaného nákladu a zvažování placeného zpřístupnění obsahu se pochopitelně nevyhnulo ani žurnalistice zaměřené na hry. Dá se naopak říct, že byl dopad v tomto ohledu ještě silnější.

Prodej menších, byť relativně úspěšných magazínů byl v průběhu let zcela ukončen, GameStar (ukončeno 2006), Doupě (2007), u těch velkých jako Score a Level došlo pro změnu k výraznému poklesu až na 10 % původního nákladu.<sup>132</sup> Velkou měrou k tomuto stavu přispěl paradoxně rozvoj trhu, který původně významnou konkurenční výhodu herních magazínů, kterou tvořily přiložené demoverze a plné hry, odsunul prakticky na druhou kolej. Online prodejny velkých vydavatelských společností jako Steam<sup>133</sup> nebo GOG<sup>134</sup> se společně s rozvojem herních online magazínů staly hlavním tahounem na trhu a pro klasické časopisy se tak původní trh výrazně zúžil.

S úpadkem trhu pochopitelně došlo také k poklesu mezd a tím do jisté míry i statutu herního novináře. Internet otevřel nové možnosti pro mladé přispěvatele a zároveň narušil tradiční strukturu stávající žurnalistické praxe.

Přerod silné pozice tištěných titulů začal přicházet postupně na přelomu nového tisíciletí, kdy se začaly objevovat první weby. Nešlo v tomto případě pouze o konkurenci, která si svou pozici vydobyla teprve v pozdějších letech, došlo také k postupnému odbourání kultu osobnosti – do té doby velmi významného prvku, který byl jednou ze složek výrazného úspěchu herních titulů v 90. letech.

### 3.8 Internetová média

Ve světovém měřítku se o prvenství mezi internetovými periodiky zaměřenými na videohry vede spor podobně jako u tisku mezi dvěma tituly. V tomto případě se jedná o Game Zero, založené na základech tištěného dvouměsíčníku a Intelligent Gamer Online – oba projekty spustily své webové stránky v dubnu 1995.

---

<sup>132</sup> ABC ČR. *Periodický tisk*. ABC ČR – Kancelář ověřování nákladu tisku [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.abccr.cz/overovana-data/periodicky-tisk-1/?filterYear=2014&filterMonth=6>

<sup>133</sup> STEAM. *About*. Steam [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://store.steampowered.com/about/>

<sup>134</sup> GOG. *Good Old Games* [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.gog.com/>

Devadesátá léta přinesla změnu, kdy se herních magazínů ujaly velké společnosti a internet začínal pomalu vstupovat na pole žurnalistiky. Šlo o důsledek masivního rozvoje celého odvětví herního průmyslu. Rozšířené poptávky po hrách. Jak víme z předchozí kapitoly, toto období mimo jiné znamenalo také počátek herní žurnalistiky v Česku.

### 3.8.1 Online magazíny v Česku

Mezi první tuzemská média, která se začala věnovat hrám na internetu, patří BonusWeb, dnes jeden ze zájmových online magazínů společnosti MAFRA, který je zastřešován portálem iDNES.cz. K jeho spuštění došlo na podzim roku 1998<sup>135</sup>, v době, kdy se k nám internet teprve pomalu dostával a konkurence na něm byla na dnešní poměry zanedbatelná, ne-li nulová.

K BonusWebu se postupně přidaly další online tituly, které zpravidla patřily do portfolia větších společností typu Seznam (Hrej.cz, založeno v roce 2003), Tiscali média (Games.cz, 2002), případně se jednalo o webové verze již dostupných tištěných titulů, jakými byly a jsou Doupě (2005), Level nebo Score.

Každé výraznější tuzemské médium si chtělo z herního koláče utrhnout svou část. Jejich vývoj prakticky kopíroval křivku běžných médií, tedy výrazný růst na počátku tisíciletí a následný postupný úpadek, který provázal média napříč trhem od roku 2008.

Podobně jako v případě tištěných titulů i na internetu vznikla celá řada menších i větších webů, pro které se staly hry hlavní náplní obsahu. Přístupnost internetu v tomto bodě hrála značnou roli, ovšem většina z těchto webů byla spíše amatérského zaměření a dlouhodobě svou pozici udržely pouze silné, již výše jmenované tituly.

Během 90. let u nás vycházelo hodně herních médií a pořád jich dostatek funguje. I když se velká část přesunula na internet, není zde dle názoru viceprezidenta AHP Martina Bacha pro ně místo. Vzhledem k situaci, že spousta lidí

---

<sup>135</sup> POLÁCH, Zdeněk. *Před deseti lety se začala psát historie BonusWebu*. Vreco.cz [online] 5. 8. 2008 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.vreco.cz/category/historie/>



tuto práci dělá prakticky zadarmo, případně na ní dokonce prodělává, ale Bach ani v nejbližší době nečeká výraznější úpadek.<sup>136</sup>

Už v roce 2009 se mimo jiné nad situací herních webů zamýšlel ve svém blogovém příspěvku technický ředitel společnosti Centrum Holdings a bývalý herní novinář Petr Chlumský.

„Otázkou zůstává, jestli tu existuje finanční model, který by takový internetový projekt uživil. Jenom z mediální reklamy – to těžko. Možná investice ze zahraničí, hračka šíleného miliardáře nebo lokalizace zahraničního webu, která bude živená spíše z prodeje her než z reklamy.“<sup>137</sup>

Současná návštěvnost herních webů má klesající tendenci a je otázkou, jaká budoucnost odvětví i přes jeho obecný rozvoj čeká. Historicky nejnavštěvovanějším je již zmíněný Bonusweb (288 tisíc unikátních návštěvníků, leden 2015) – zde je ovšem třeba připočíst i fakt podpory silného vydavatelského domu, který zde může hrát výrazný vliv. Relativně dobře je na tom i druhý Games.cz (136 tisíc unikátních návštěvníků, leden 2015), revitalizovaný portál, který dnes vydává i svůj vlastní videopořad na internetové televizi Stream.cz.<sup>138</sup> U prvních dvou případů jde v porovnání s konkurencí z oblasti automobilismu, sportu či jiných zájmových serverů stále o vysoká čísla, u zbylých herních magazínů je ovšem sestupný trend výraznější a v současné době dosahuje počtu v řádu desítek tisíc reálných návštěvníků měsíčně.<sup>139</sup>

### 3.8.2 Kritika obsahu

První internetové stránky zaměřené na hry byly velmi podobné prvním tištěným časopisům – ve stylu garážových kapel. Nevybroušené, přesto s dobrým startem a potenciálem do budoucna. To mělo za následek rostoucí počet, ale kvalitativní sestup příspěvků věnovaných hrám a hernímu průmyslu. Psát najednou

---

<sup>136</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Martinem Bachem, viceprezidentem Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, který se uskutečnil 29. 5. 2014.

<sup>137</sup> CHLUMSKÝ, Petr. *Martin Ludvík: Snílek? Vizionář? Mimoszemšťan?* Pche.cz [online] 28. 5. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.pche.eu/2009/05/martin-ludvik-snilek-vizionar.html>

<sup>138</sup> ZACH, Ondřej. *Návštěvnost českých herních webů*. BonusWeb [online] 3. 2. 2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/ceske-herni-weby-navstevnost-prosinec-2014-fp7-/Magazin.aspx?c=A150203\\_154514\\_bw-magazin\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/ceske-herni-weby-navstevnost-prosinec-2014-fp7-/Magazin.aspx?c=A150203_154514_bw-magazin_oz)

<sup>139</sup> NETMONITOR. NetMonitor [online] c2005-2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://online.netmonitor.cz/>

mohl každý, kdo měl klávesnici – talent, který měli průkopníci prvních magazínů, už nebyl z velké části potřeba.

Velká internetová média, včetně zahraničních gigantů jako 1UP, IGN nebo Gamespot, pak mimo jiné čelí také kritice důvěryhodnosti a pomluvám ze svého ovlivnění vydavateli her a ze vzájemné spolupráce, tedy spíše vytváření PR než kritických hodnotících textů. Kredibilita je kamenem úrazu současné internetové žurnalistiky a potýkají se s ní média napříč celým spektrem.

Na druhou stranu je ovšem třeba uvést, že byt' si herní novináři stěžují, že nejsou bráni vážně, sami svou profesi často podkopávají. Mimo jiné také tím, že mnohdy pracují zadarmo či jen za velmi nízké honoráře, neboť jsou utvrzováni v pocitu, že žít se psaním není skutečná práce a o hrách to platí dvojnásob.

Herní publicista a psycholog Michal Rybka uvádí, že tisk je v implozi a webové portály na tom také nejsou dobře, především s ohledem na finanční stránku. Dříve bylo běžné, že autor dostal za obsáhlou recenzi či jiný tematický článek i několik tisíc korun. V tomto ohledu nebyl problém vydělat si měsíčně přes 20 tisíc, což je i při dnešní cenové hladině velmi dobrý výdělek. Finanční situace se ale změnila a autoři píší články i za pět set korun a méně, což prakticky znemožňuje postavit tuto práci do role hlavní profese, která by mohla člověka uživit. Většina mladých autorů tak píše spíše z lásky k oboru, než aby brali v potaz finanční hledisko.<sup>140</sup>

Zmíněný problém vychází už z podstaty herní novinářiny, která je zde zakotvena již od počátků prvních tištěných magazínů – práce herního žurnalisty je jedním z nejatraktivnějších zaměstnání a také proto je zde početný zástup mladých a dravých zájemců, kteří jsou ochotni pracovat zdarma, což tlačí ceny směrem dolů. Toto dravé prostředí má jen těžko možnost vytvořit přátelskou atmosféru a představu o profesionální práci herního novináře.

---

<sup>140</sup> BRABEC, Andrej. *Michal Rybka o počátcích herní novinářiny: boje o moc, podrazy, převraty*. Bonusweb [online] 29. 12. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/michal-rybka-herni-novinarina-vyvoj-historie-rozhovor-pg9-/Magazin.aspx?c=A141227\\_114519\\_bw-magazin\\_anb](http://bonusweb.idnes.cz/michal-rybka-herni-novinarina-vyvoj-historie-rozhovor-pg9-/Magazin.aspx?c=A141227_114519_bw-magazin_anb)

### 3.9 Herní pořady v českých televizích

Segment, který nelze opomenout, jsou televizní a internetové videopořady, které mají obdobně jako tištěná média na českých obrazovkách dlouhou tradici, ovšem zdánlivě horší postavení.

Jakkoliv byla u nás herní média v počátcích, začala se poměrně rychle šířit všemi kanály a televize nebyla výjimkou. První pořad přišel souběžně s počátkem komerční televize Nova a jmenoval se Špatný vliv (z anglického originálu Bad Influence). Profesionální relace z Velké Británie, původně vysílaná od roku 1992 na stanici ITV, jejíž název byl narážkou na tehdy převládající názor o škodlivosti her na děti, respektive mladé publikum.<sup>141</sup>

Pořad ovšem v té době měl pro české publikum hned několik zásadních nedostatků a také z toho důvodu byl už po dvou odvysílaných sezónách ukončen. V první řadě šlo o jeho roční zpoždění, které bylo způsobeno pozdějším přejetím pořadů, co však bylo výraznější, bylo jeho zaměření na konzole Sega a Nintendo, které v Česku v té době vlastnilo jen velmi málo domácností.<sup>142</sup>

Co bylo na pořadu zajímavé, byl nápad s vysíláním cheatů neboli kódů pro usnadnění hry, které na obrazovce běžely tak rychle, že bylo třeba si jednotlivé pořady nahrávat a záběry pouštět ve zpomaleném režimu.<sup>143</sup>

Druhým pořadem, který se výrazně zapsal nejen do české, ale především světové historie herní publicistiky, byl Kybernet (Cybernet v anglickém originále). Pořad vysílaný od poloviny 90. let rovněž na britské ITV se objevil během svého 15letého působení na obrazovkách 80 zemí světa. Do Česka se tento pořad dostal v roce 1998 prostřednictvím placené kabelové televize pro mladé SuperMax a vydržel až do roku 2003, kdy bylo vysílání ukončeno společně s koncem celé stanice.<sup>144</sup>

---

<sup>141</sup> KARTON TV. *Legendární herní pořady vysílané v ČR*. Karton TV [online] 7. 6. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IXspwZXiOME>

<sup>142</sup> tamtéž

<sup>143</sup> MODRÁK, Jan. *Historie herní žurnalistiky*. Play Forever [online] 16. 9. 2005 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>

<sup>144</sup> KARTON TV. *Legendární herní pořady vysílané v ČR*. Karton TV [online] 7. 6. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IXspwZXiOME>

Mnoho diváků, kteří pořad v době jeho vysílání sledovali, se dodnes shoduje na tom, že šlo o nejlepší pořad o počítačových hrách, který se na tuzemských obrazovkách objevil. A to především i z toho důvodu, že Kybernet nabízel mimo zajímavostí ze světa her také všeobecný přehled o nejnovějších technických novinkách, kterým se tuzemská média v té době tolik nevěnovala.

### 3.9.1 Česká produkce

Prvním a po dlouhou dobu osamoceným herním pořadem české produkce se stal Game Page. Šlo o pořad veřejnoprávní České televize, vysílaný od roku 1999, který začínal s měsíční periodicitou – po dvou letech pak přešel na týdenní bázi.

Podobně jako zahraniční pořady se Game Page držel zhruba půlhodinové stopáže, prvním moderátorem pořadu byl herec Ondřej Zach.<sup>145</sup>

Motivací pro vytvoření podobného typu pořadu bylo především oslovení mladých lidí pro veřejnoprávní médium, což mimo jiné také znamenalo postupný přesun GP z kanálu ČT2 na hlavní ČT1.<sup>146</sup>

Pořad od svého počátku nabízel atraktivní vzhled a na poměry televize poměrně uvolněný jazyk, který byl pro mnoho mladých diváků atraktivní. K přípravě byli navíc pravidelně zváni také autoři populárních tištěných médií, kteří zde recenzovali hry, případně přímo uváděli některé z rubrik.

Úspěšný herní pořad prodělal za 13 let svého působení řadu estetických i obsahových změn, včetně několikrát změny moderátorského týmu. Čeho se ovšem postupem let nedokázal dostatečně vyvarovat, byla rychle stárnoucí vizuální podoba a forma zpracování, kterou diváci podrobovali pravidelné kritice. Česká televize v pozdější fázi již neřadila Game Page mezi své priority a po přesunu zpět na obrazovku druhého kanálu došlo v roce 2012 ke zrušení pořadu.

Tento krok televize vyvolal vzápětí v rámci komunity hráčů i novinářů z oblasti počítačových her značnou kritiku i s ohledem na poskytnuté odůvodnění ČT na

---

<sup>145</sup> GAME PAGE. *O pořadu*. Game Page [online] c2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1095870977-game-page/572-o-poradu/>

<sup>146</sup> KARTON TV. *Legendární herní pořady vysílané v ČR*. Karton TV [online] 7. 6. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IXspwZXi0ME>

sociálních sítích pořadu Game Page – specializovaný pořad pro počítačové hry je z hlediska veřejné služby kdekoliv v Evropě nonsens.<sup>147</sup>

Česká televize by jakožto veřejnoprávní médium měla reflektovat široké spektrum diváckých zájmů, včetně zdánlivě minoritních skupin, mezi které jsou hráči počítačových her často řazeni. Je ale zřejmé, že si s tím formátem média mnohdy neví příliš rady a nekladou tak na podporu pořadů tohoto typu velký důraz. Nízká produkční podpora je ovšem často doprovázena klesající kvalitou pořadu a tím pádem také sledovaností, což pochopitelně může ukončení pořadu urychlit.

Na druhou stranu sledovanost ani profitabilita by s ohledem na poslání státem zřízené instituce neměly být brány v potaz, minimálně ne ve stejném měřítku, jako je tomu u komerčních médií.

Redaktor Aleš Smutný z portálu Games.cz tuto situaci komentoval následovně.

„Game Page přece nemusí být propagačním formátem pořadu. Hry jsou nedílnou součástí české kulturní komunity a budou stále nedílnější. Na hry je možno pohlížet mnoha způsoby a jde o nich referovat mnoha způsoby. Kdo zná pořady na ČT2, ví, že na výše zmíněná témata z oblastí divadla, filmu apod. si umí tvůrci najít neotřelé pohledy, které se jen neomezují na recenze. Bohužel, není zde zjevně nikdo, kdo by byl schopen podobně nahlížet na hry.“<sup>148</sup>

I po svém oficiálním ukončení si pořad Game Page našel cestu, jak dále pokračovat – prostřednictvím nového formátu na online streamovací službě YouTube. Protože se ale tento koncept nepodařilo dostatečně naplnit a tvůrci pořadu nenašli silného partnera, který by mohl vysílání finančně podpořit, byla internetová verze po čtyřech pilotních dílech ukončena.

Game Page pochopitelně netrpěl pouze nízkou podporou ze strany svého vydavatele, čelil zároveň tlaku nových pořadů, které se postupem času na českých obrazovkách objevily. Jelikož ale bylo patrné, že se do tohoto odvětví velká média

---

<sup>147</sup> POLÁČEK, Petr. *Česká televize ruší herní pořad Game Page*. Games.cz [online] 11. 6. 2012 [cit. 2015-02-30]  
Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/byznys/ceska-televize-rusi-herni-porad-game-page-update-59721>

<sup>148</sup> tamtéž

příliš nehrnou, mají takřka všechny tuzemské pořady společného jmenovatele – počátky na některé z lokálních či internetových televizí.

V roce 2008 se takto objevil pořad Cheat na hudební stanici Óčko, který bych ovšem zrušen hned po osmi dílech. Ve stejném roce se pak začal vysílat také diváky oblíbený pořad Indian, který byl během své historie vysílán jak na internetu (portál Zing.cz), tak na menších tuzemských stanicích jako Pětka, Metropol nebo aktuálně Pohoda.<sup>149</sup>

Nejvýraznější z této řady se stal pořad Re-Play, vysílaný od roku 2009 na televizi Public, který po dvou letech přešel pod křídla nově vzniklé televize pro mladé Prima COOL. Formát pořadu přesně zapadal do konceptu, který nová stanice Primy nasadila, a zařadil se mezi nejpopulárnější pořady s pravidelnou sledovaností kolem 100 tisíc diváků.<sup>150</sup>

Nový titul vsadil na dvojici zkušených moderátorů z herních médií, Mikoláše Tučka, dlouholetého člena a šéfredaktora časopisu Score a mimo jiné také jednoho z autorů pořadu Game Page, a Alžbětu Trojanovou, šéfredaktorku serveru Hratelne.cz. Moderátory doplnil produkční tým složený jak z novinářů, tak designérů, kteří se v herním průmyslu již dříve pohybovali.

Hlavním atributem nového pořadu se stal atraktivní a moderní design po vzoru úspěšných zahraničních pořadů, který výrazně chyběl jeho předchůdcům.<sup>151</sup> Výrazně zde pak také zafungovala podpora mladého televizního kanálu, jehož cílovou skupinou byli právě mladí lidé, pro které byl primárně určen také koncept nového televizního magazínu o hrách.

---

<sup>149</sup> KARTON TV. *Legendární herní pořady vysílané v ČR*. Karton TV [online] 7. 6. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IXspwZXi0ME>

<sup>150</sup> NOVÁK, Vojtěch. *Rekordní sledovanost RE-PLAY na Prima COOL!* Re-Play [online] 1. 3. 2011 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://old.re-play.cz/2011/03/rekordni-sledovanost-re-play-na-prima-cool/>

<sup>151</sup> MALINKA. *Re-Play – nový český televizní pořad o hrách*. GamePark [online] 13. 2. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.gamepark.cz/replay\\_novy\\_cesky\\_televizni\\_porad\\_o\\_hrach\\_88433.htm](http://www.gamepark.cz/replay_novy_cesky_televizni_porad_o_hrach_88433.htm)

### 3.10 Budoucnost herní žurnalistiky

I když se jedná o mladé odvětví žurnalistiky, už stihlo zažít svůj velký třesk, období rychlého vzestupu i počínající úpadek. Od několika revolucionářů po velké korporace, které neváhají investovat miliony ze svých rozpočtů, aby média podpořily. Sami novináři zde vidí cestu i v budoucnu, v opětovné podpoře mediálních domů a silných partnerů, kteří stáli u počátků internetových, respektive tištěných herních médií a kteří by je mohli opětovně podpořit. Tento trend zde ovšem i přes vzrůstající povědomí o hrách a podstatně větší dopad herního průmyslu v tuto chvíli není. A je tedy třeba hledat nové formy herního zpravodajství – jednou z nich může být nový pořad *Hrajeme s Alim*, vysílaný na stanici Prima COOL od února 2015, který reflektuje sílící pozici tzv. youtuberů neboli hráčů, kteří nahrávají průběh svého hraní na internet, případně tvoří vlastní online pořady.<sup>152</sup> Pro zhodnocení úspěšnosti je ovšem pořad vysílán velmi krátkou dobu a je tedy spíše možným příslibem nového trendu do budoucna.

Pozice médií zaměřených na hry byla během předchozích 20 let v Česku ve srovnání se světem velmi silná. Budoucnost herní žurnalistiky je v tomto ohledu ale nejistá, a to i přesto, že jí nová média a nová zařízení dávají více možností a příležitostí než kdy dříve. Herní časopisy těžily ve své době z toho, že o hrách nikdo moc nevěděl a ony měly přístup k informacím. Dnes ale obecně zpravodajství lidí příliš nezajímá.<sup>153</sup>

I přes rostoucí poptávku po hrách jako takových herní novináři stále nedokazují sami sobě ani vnějšímu světu, že se osvědčili. Povolání herního novináře patří v oboru mezi okrajové oblasti, které jsou sice atraktivní z pohledu čtenáře, ale již ne ze strany odborníka.

„Když někomu řekneš, že píšeš o hrách, pravděpodobně ti odpoví: ‚To musí být super, to si jen hraješ a nic neděláš.‘ Nic není dál od pravdy,“<sup>154</sup> popsal situaci dlouholetý redaktor časopisu *Level* a pořadu *Game Page* Jaromír Möwald.

---

<sup>152</sup> AUST, Ondřej. *Prima Cool nasazuje show Hrajeme s Alim*. Mediář [online] 7. 2. 2015 [cit. 2015-02-30]  
Dostupné z: <http://www.mediary.cz/prima-cool-nasazuje-show-hrajeme-s-alim/>

<sup>153</sup> POLÁČEK, Petr, et al. *Generace Level*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 249. s. 31. ISSN 1211-068X.

<sup>154</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Jaromírem Möwaldem, herním žurnalistou (*Level*, *Hrej.cz*, *Game Page aj.*), který se uskutečnil 9. 5. 2014.

Situace herní žurnalistiky je obtížná také v dalším aspektu. Tím je celkové pojetí tohoto oboru, který je z velké části utvářen, podobně jako oblast automobilů či filmu, agendou herních studií a vydavatelských domů, které trh ovlivňují svým PR. Jsou to prakticky z velké části právě tyto společnosti, které určují, o čem se bude psát. To je ovšem obecný problém produktově orientované žurnalistiky, která je značně odlišná od denního zpravodajství jiných oborů.



## 4 Herní průmysl a hry v médiích

Hry a herní průmysl jsou v médiích poměrně oblíbeným tématem, kterému je ovšem věnován prostor spíše příležitostně. Často jde navíc o zpravodajství postavené na všeobecné rozporuplnosti názorů na tuto problematiku ve veřejnosti, které oscilují mezi škodlivostí a prospěšností počítačových her, a dle premisy mnoha hráčů i herních novinářů vyznívají spíše negativně. Napomáhají tomu rovněž časté studie, které se zabývají herní tematikou, převážně pak možnými formami závislosti.

Jak vyplývá z neveřejného monitoringu zpravodajství o počítačových hrách, který pro své potřeby uskutečnila Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky mezi roky 2011 a 2013, média, vynecháme-li ta primárně herní, se o hrách v tomto období zmínila ve více než 120 případech. Téměř 80 % těchto zpráv se ovšem týkalo ekonomické stránky herního průmyslu, případně šlo o informace věnované konání herních výstav či veletrhů. I zbylých 20 % ale poukazuje na pozitivní rostoucí trend informovanosti o hrách, kterému dávají postupem času prostor i velká česká média, ať už jde o Český rozhlas, Hospodářské noviny, či jiné stanice a periodika.<sup>155</sup>

Je ovšem potřeba dodat, že se průzkum věnoval tématům primárně zaměřeným na hry, a nebyly tak zahrnuty příspěvky, kde vystupovaly pouze coby doplnění kontextu – například v pozici stimulantu agrese. Zde už se skutečně často dostáváme do negativně laděného vyznění, kdy hry mnohokrát prakticky vystupují v rovině srovnatelné s drogami či alkoholem.

Na rozdíl od zmíněných ekonomických textů jsou ale tyto kauzy zpravidla velkého rozměru a právě důsledkem podobného stylu informovanosti získává společnost všeobecný a stále spíše převládající názor, že hry jsou primárně zábavou pro děti, částečně nebezpečnou, s možností vyvolávat závislost či dokonce podněcovat agresivitu.

Bylo by ovšem chybou neupozornit na fakt, že se dříve skutečně negativní přístup ke hrám a jejich vlivu začíná v posledních letech měnit, a to také díky rozvoji

---

<sup>155</sup> Zdrojem informací je monitoring Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, který se souhlasem využití dat v diplomové práci poskytl viceprezident AHP Martin Bach.

samotného herního trhu a vzniku herní asociace, která se stala významným zprostředkovatelem informací pro média.<sup>156</sup>

Problémem každopádně zůstává, že negativní informovanost má zpravidla silnější dopad na utváření veřejného názoru. V českých médiích se podobně zaměřených kauz objevilo hned několik.

V následujícím textu se tedy zaměříme primárně na tyto negativní konotace her v médiích, způsob, jakým je o nich informováno, a možné důvody takto vytvářeného obrazu. Zároveň ale poukážeme na aktuálně měnící se trend, který vychází z uzavřeného konceptu spojení hry a násilí, a dostává se postupně také k informování o prospěchu tohoto typu zábavy.

#### 4.1 Rozbor zpráv o hrách v médiích

Jak už bylo uvedeno názorně v závěru úvodní kapitoly, před sametovou revolucí, respektive rokem 1989 se média hrám věnovala velmi okrajově a s ohledem na negativní přístup tehdejšího režimu byla tato zábava spíše upozaděná, případně jí nebyl přikládán větší důraz. Změna politické situace a otevření hranic ovšem znamenaly výrazný a rychlý posun a s přisunem her se začalo rozšiřovat také povědomí o nich.

Mimo herní média, která se u nás začala v 90. letech vytvářet, se hry přesto dostávaly spíše výjimečně coby velmi okrajová témata. Celá herní kultura se v Česku teprve postupně vytvářela a dostávala do širšího povědomí. Výraznější nástup informovanosti nastal až na přelomu nového tisíciletí.

Pozitivnímu či snad vzdělávacímu efektu počítačových her se ovšem hlavní zpravodajství od počátku spíše vyhýbalo, a pokud zde vznikl mediální prostor, šlo o oblast ekonomiky, tedy čísla prodejů konkrétních titulů či vzestup průmyslu jako takového. Nejvíce patrným extrémem se v této oblasti stala otázka závislosti a agresivity, hluboce zakořeněná v mediálním diskursu o hrách, jak je patrné z dále uváděných příkladů, které se jak v zahraničních, tak českých médiích objevily.

---

<sup>156</sup> ASOCIACE HERNÍHO PRŮMYSLU. *O asociaci*. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky [online] c2009-2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/o-asociaci/>

#### 4.1.1 Kultura kriptů

Patrně největší kauza, která postihla ve velké míře kompletní spektrum dogmat věnovaných hrám, ale také herním novinářům, proběhla v Česku již koncem 90. let. Je známá pod názvem Kultura kriptů.

Kultura kriptů je odvozena od stejnojmenného článku publicisty Radovana Holuba, který vyšel v srpnu roku 1999 v magazínu Reflex. Pro ilustraci uvádíme část přepisu vydaného příspěvku (v celém znění pak uvedeno v příloze č. 1).

*Úhrnem dvacet třicet autorů LEVELu, Score a GameStaru, kteří píší všichni stejně, univerzálním jazykem prodchnutým slovy jako krapet, super a skvělý, v němž se plk mísí s informací a hovorová čeština s angločeským ptydepe. Hodně zájmena „já“, zato žádný individualismus. Autoři se stylizují do role rozverných všudybudů, kteří všechno znají, všude byli a se všemi si tykají. [...] Autoři oslovují jakýsi nerozlišený, poloimbecilní, poloinfantilní dav, přestože sami pranýřují všechno debilní, pubertácké a trapné. A právě proto, že se utápějí v detailu, vlezdozadkisticky velebí americké akční zboží pro detailní grafiku a nevímcoještě. Nad českými hrami se tváří povzneseně.*<sup>157</sup>

Ostrá kritika tehdejší časopisecké scény herních periodik vzbudila vlnu odporu (do redakce Reflexu dorazily stovky dopisů) s ohledem na názor autora prestižního týdeníku a jeho nevybíravá slova. V reakci na kritiku čtenářů i zástupců herních médií otiskl Reflex hned v následujícím čísle vybrané odpovědi, včetně následné reakce samotného autora, který svůj původní příspěvek ještě doplnil komentářem právě k reakci čtenářů.

Kultura kriptů je obsahová charakteristika. Nepovažuji za kripty její konzumenty. Ale skutečně jsem neviděl takovou houšť kriptů, jako kralují v počítačových hrách a z ostnů na pyscích jim kape krev. Paranoidní svět temných duchů funguje dobře psychologicky: je sugestivní [...].<sup>158</sup>

---

<sup>157</sup> SZABÓ, Jiří. *Deset let od „Kultury kriptů“*. eSuba [online] 8. 12. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page\\_mode=](http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page_mode=)

<sup>158</sup> tamtéž

K celé situaci se na stránkách Reflexu vyjádřili také oba tehdejší šéfredaktoři dvou nejsilnějších herních titulů na trhu Tomáš Zvelebil (Score) a Jan Herodes (Level).

Vyhrocená situace dospěla až ke společné besedě, na jejíž organizaci se podílelo Centrum nezávislé žurnalistiky v Praze a časopis Reflex. Besedy se kromě autora článku pana Holuba zúčastnili také šéfredaktoři a redaktoři tří velkých herních médií GameStar, Level a Score, člen PR distribuční společnosti prodávající hry JRC Marek Španěl, psychiatricka MUDr. Nora Kočvarová a Miroslav Čermák coby zástupce Reflexu a moderátor diskuze.<sup>159</sup> Přepis ze setkání, který pořídila redakce časopisu Level, se bohužel nedochoval v celé své délce, i z několika zaznamenaných stran lze ovšem průběh setkání velmi dobře ilustrovat.

Hlavním tématem diskuze byl příspěvek Radoslava Holuba a žádost ze strany herních novinářů o vysvětlení sepsaného textu. Holub vysvětlil, že článek mířil především proti mediálnímu násilí a akčním počítačovým hrám plným krve a agresivity, tedy ne proti samotným novinářům nebo snad čtenářům. Autor tehdejší explozi násilí vnímal velmi negativně především s ohledem na mladou generaci, kterou hry z jeho pohledu k agresi podněcují.<sup>160</sup>

S tímto názorem se shodovala také psychiatricka Kočvarová, která uvedla během diskuze několik příkladů, kdy mělo násilí negativní vliv na děti. Mimo jiné oponovala herním novinářům v tom, že hry rozvoji dětí neprospívají, a naopak uvedla příklady, kdy mladiství „pod vlivem“ her spáchali zločiny, ať už šlo o znásilnění, zabití, či sebevraždu.

Zástupci herní scény a především pak Michal Rybka, psycholog a toho času také redaktor časopisu Level, naopak poukázali na edukativní složku her a jejich přínos pro rozvoj mládeže. Zdůraznili mimo jiné fakt, že jedním z problémů časté kritiky je nepozornost a nezájem rodičů, kteří se dostatečně nevěnují zájmům svých dětí a hry bez většího povědomí odsuzují. Jedním z dalších bodů proti kritice se stal také fakt, že násilné hry jsou jasně označeny a distribuovány jako tituly od 18 let, což ale značná část zákazníků přehlíží.

---

<sup>159</sup> SZABÓ, Jiří. *Deset let od „Kultury křiplů“*. eSuba [online] 8. 12. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page\\_mode=](http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page_mode=)

<sup>160</sup> tamtéž

Celá kauza se dostala také do televize a o několik měsíců později opětovně na stránky časopisu Reflex, když pan Holub uvedl svůj další komentář Bezmoc hráčů – Kultura kříplů 2, kde mimo jiné opět komentoval předchozí rozhořčené reakce čtenářů a hráče samotné pak přirovnal k uctívacům pravěkých relikvií.<sup>161</sup>

V tomto bodě sice kauza Kultury kříplů prakticky skončila, její dozvuky jsou ale patrné dodnes. Zajímavost tohoto případu tkví především v předvedených názorech autora jednoho z významných tuzemských médií a psychiatricky, které, byť staré více než 15 let, ve velké míře shrnuly obraz, který hry během celé této doby provázely. Reakce tradičních médií byla především s počátečním nástupem nové formy zábavy velmi nejistá až kritická. Pro značnou část redaktorů a autorů, kteří o hrách měli referovat, šlo prakticky o první zkušenost s celou problematikou, a jelikož zde nebyl dostatek relevantních informací, bylo zpravodajství nejisté a ve velké míře povrchní.

Velkou měrou k tomuto stavu bohužel poměrně dlouho přispívalo a nadále v jisté míře přispívá také samotné postavení herních médií, respektive herních novinářů. Ti se totiž za novináře často nepovažují a pouze tvrdí, že píšou o hrách, případně dokonce své zaměření maskují slovy, že se věnují elektronice. Tento pohled bohužel vychází z dlouhodobě negativního přístupu ke hrám obecně, který formuje a utváří celou herní kulturu a přijetí této formy zábavy ve společnosti. Spousta novinářů odmítá bulvár a nikdy by pro tuto oblast žurnalistiky nechtěla pracovat. O hrách takto nemluví, byť tuto oblast vnímají velmi podobně a nepovažují ji za relevantní součást žurnalistiky.

Viceprezident AHP Martin Bach zároveň poukázal na fakt, že se herní novináři cítí mnohdy odpovědní za to, jak tento obor reflektují jiná média.<sup>162</sup>

#### 4.1.2 Chybějící opozice

V problematice negativního pohledu na hry a herní průmysl jako takový hrála velmi významnou roli rovněž nepřítomnost silné opozice či orgánu, které by mohly médiím poskytovat informace o hrách. Nebyl zde tedy nikdo, kdo by mohl těmto zprávám oponovat či je uvádět do širšího kontextu. Herní média sice měla

---

<sup>161</sup> SZABÓ, Jiří. *Deset let od „Kultury kříplů“*. eSuba [online] 8. 12. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page\\_mode=](http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page_mode=)

<sup>162</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Martinem Bachem, viceprezidentem Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, který se uskutečnil 29. 5. 2014.

vytvořenou silnou pozici, to ale primárně ve skupině mladších čtenářů. Sami novináři pracující v těchto médiích byli navíc obvykle mladšího věku a nebyli tak ve veřejné diskuzi bráni vážně, i s ohledem na nedostatek zkušeností a počáteční rozvoj celé oblasti herní žurnalistiky.

## 4.2 Násilí ve hrách

Jak je patrné z dalších prezentovaných ukázek, v případě negativního zpravodajství mají média tendenci vybírat si pouze určitou část z celého spektra, což jsou v tomto případě akční hry, které mají posléze prezentovat stav a přístup celého odvětví.

Fenomén hry a násilí, jenž byl zmiňován i v průběhu Kultury kriplů, se objevuje v médiích prakticky od druhé poloviny 70. let, kdy vyšla kontroverzní hra Death Race.

Nejvýrazněji je tento trend patrný ve Spojených státech amerických a Velké Británii, zejména ve spojení s incidenty střelby na amerických školách a jinými podobnými útoky proti společnosti, jak bylo možné sledovat například na jednom z největších případů posledních let z prosince roku 2012, kdy dvacetiletý Adam Lanza zastřelil ve městě Newtown 26 osob.

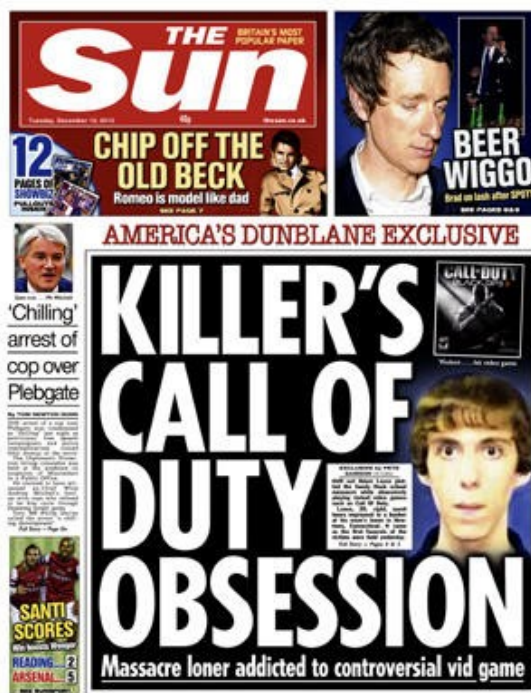
*Opět můžeme pozorovat vážný dopad násilí ve hrách na mladého vnímavého muže, který se již tak musel vypořádávat s přívalem emocí, nejistoty a agrese. Tento komentář k případu uvedla americká stanice Fox News.*<sup>163</sup>

Média napříč celým spektrem tehdy obletělo několik zpráv podobného vyznění, které dávaly do spojení počítačové hry s hrůzným činem mladého muže. Názorně lze ukázkou tohoto zpravodajství vidět na obrázku č. 4.1.

---

<sup>163</sup> NANCE YOUNG, Penny. *Preventing the next Adam Lanza requires action today*. Fox News [online] 18. 12. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.foxnews.com/opinion/2012/12/18/preventing-next-adam-lanza-requires-action-today/>

Obr. 4.1 Titulní strana britského deníku The Sun



Zdroj: 20MIN. *Gamer laufen vermutet doch nicht Amok*. 20 Minutes [online] 19. 12. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.20min.ch/ro/news/diashows/diashow.tmpl?showid=62732>

Úspěšný britský komentátor herní kultury John Bain, známý na internetu pod přezdívkami TotalBiscuit nebo Cynical Brit, připisuje negativní pozici her v televizi či denním tisku konkurenčnímu boji, který tradiční média vedou proti rostoucí vlně oblíbenosti her. Mladí lidé se čím dál více orientují na nová média a formy zábavy, ať už jde o internet obecně, sociální sítě, nebo právě hry. Televize, potažmo tisk, ovšem vzbuzují u mladé generace naopak čím dál menší zájem, a tak se z pohledu Baina často pouští „do boje“ proti zmíněným novým formám zábavy tím, že je využívají jako jednu z negativních senzací při tvorbě svého zpravodajství.

Nakolik tento efekt skutečně funguje, ovšem nelze jednoznačně prokázat a lze pouze z obecného pohledu konstatovat, že zde existuje prokazatelný vliv televize především na starší generaci diváků, kteří jsou zpravodajstvím ovlivněni podstatně více než ti mladí.<sup>164</sup>

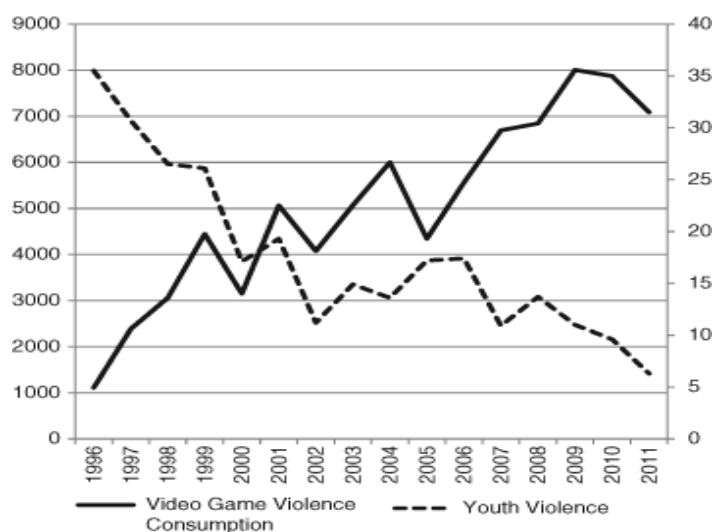
<sup>164</sup> BAIN, John. *Tragedy and Video Game Violence*. TotalBiscuit [online] 19. 12. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5uwAo8lcAC4>

Aktuální vědecké studie, které se zaměřují na spojení násilí a her, přitom tuto korelaci nejenže vylučují, ale zpochybňují rovněž metodologie dříve prováděných výzkumů, které tyto dvě oblasti vůbec jakkoliv propojovaly.<sup>165</sup>

Dlouhodobá studie týmu amerického psychologa Christophera Fergusona mimo jiné poukazuje na fakt, že obraz a spojení dvou výše zmíněných oblastí, které média často utvářejí, je výsledkem omezených zdrojů a pozornosti, které média a zejména společnost věnují problematice kriminality, speciálně pak kriminality mládeže.<sup>166</sup>

Jak je mimo jiné patrné na obrázku č. 4.2 (období mezi lety 1996 a 2011) ze zmíněné studie doktora Fergusona, pravidelně stoupající nárůst zobrazení násilí ve hrách je v přesném protikladu s vývojem násilí páchaného mladistvými, které naopak dlouhodobě klesá.<sup>167</sup>

**Obr. 4.2 Prodejnost násilných a vývoj násilí u mladistvých**



Zdroj: FERGUSON, Christopher. *Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When*. Wiley Online Library [online] 5. 11. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcom.12129/full>

<sup>165</sup> STINCHCOMB, Jon. *Study finds no casual relation between video games, violence*. The BG News [online] 10. 12. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.bgnews.com/campus/study-finds-no-causal-relation-between-video-games-violence/article\\_a9fde4d2-8030-11e4-9158-9bff8f29912f.html](http://www.bgnews.com/campus/study-finds-no-causal-relation-between-video-games-violence/article_a9fde4d2-8030-11e4-9158-9bff8f29912f.html)

<sup>166</sup> VINCENT, James. *Long-term US study finds no links between violent video games and youth violence*. The Independent [online] 10. 11. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/longterm-us-study-finds-no-links-between-violent-video-games-and-youth-violence-9851613.html>

<sup>167</sup> FERGUSON, Christopher. *Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When*. Wiley Online Library [online] 5. 11. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcom.12129/full>



### 4.3 Herní násilí v českých médiích

Příklad zahraničních médií pouze ilustruje celkovou problematiku, jejíž odezvy jsou patrné také v českých médiích. Podíváme-li se opět do historie násilných případů, podobný obraz jako při střelbě v Americe byl v tuzemském tisku vidět především během kauzy norského střelce a několikanásobného vraha Anderse Breivika, kterého bulvární, ale rovněž seriózní média často spojovala s jeho údajnou závislostí na počítačových hrách (viz obrázek č. 4.3).

Obr. 4.3 Příspěvek z online magazínu Týden.cz



Zdroj: VALEŠ, Martin. *Breivik je podle psychiatrů závislý na počítačových hrách*. Týden.cz [online] 9. 2. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.tyden.cz/rubriky/zahranici/evropa/breivik-je-podle-psychiatru-zavisly-na-pocitacovych-hrach\\_224839.html#\\_VR2S\\_OFp4S5](http://www.tyden.cz/rubriky/zahranici/evropa/breivik-je-podle-psychiatru-zavisly-na-pocitacovych-hrach_224839.html#_VR2S_OFp4S5)

Jedna z takových zpráv se objevila například v online deníku Týden.cz, který mimo přejatých informací ze zahraničního tisku v závěru uvedl také vlastní názor.

*A že se videohry Brevikovi vtiskly do hlavy, ukazuje i jeho slovník, v němž používá paralely z her – třeba když v deníku píše o své nemoci: „Level mé energie klesl o víc než 50 % a nakonec jsem skončil na léčbě antibiotiky.“ Často také zmiňuje, že musel zapracovat na své morálce a motivaci – ta bývá v některých hrách*

*také kvantifikována, jinak řečeno, vojáci s nízkou hodnotou morálky tam nechtějí bojovat. [...] Podobně závislý byl zřejmě na sociální síti Facebook, kde několik hodin denně hledal kontakty a spřízněné duše pro svůj boj.*<sup>168</sup>

Obdobně o kauze referoval také online deník iHNED.cz, jak je patrné na následujícím obrázku č. 4.4.

**Obr. 4.4 Část textu věnovaná hernímu násilí v online deníku iHNED.cz**

Klíčovou průpravou na útoky bylo pro Breivika hraní počítačových her, především pak Call of Duty. Nejdůležitější pro něj bylo, že se zde naučil správně mířit. Na Utøye použil stejné holografické mířící zařízení, s nímž se poprvé setkal v počítačové hře.

Zdroj: iHNED: *Nechtěl jsem na Utøye zastřelit 69 lidí, ale nahnat je do vody. Utopit se měli už sami.* iHNED.cz [online] 19. 4. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://zahranicni.ihned.cz/c1-55499030-breivik-nechtel-jsem-na-utoye-zastreli-69-lidi-ale-nahnat-je-do-vody-utopit-se-meli-uz-sami>

Problémem zde pochopitelně není referování o hrách, které, zaměříme-li se na výše zmiňované případy, skutečně mohou hrát roli spouštěče násilného chování, jak uvedl psycholog Slavomil Hubálek. Důležité je ovšem poznamenat, že tímto spouštěčem může být u narušených a citlivých jedinců stejně tak jakýkoliv nejednoznačný podnět, ať už jde o úlek, neonová světla, či jiné věci.<sup>169</sup> To, co je u podobných zpráv postaveno špatně, je již počáteční přístup redaktorů k problematice her.

Zprávy, i když mohou být obsahově vyvážené, již náznaky svádějí potenciální diváky a čtenáře k tomu, aby si na začátku utvořili názor a s ním dále k obsahu přistupovali. Takový příklad dává magazín Respekt, který v září 2013 vydal ve svém tištěném čísle článek s názvem Hry, které neškodí.<sup>170</sup> Interpretace tohoto textu může být již v počátku taková, že autor z obecně škodlivých her vybere tentokrát ty, které

<sup>168</sup> VALEŠ, Martin. *Breivik je podle psychiatrů závislý na počítačových hrách.* Týden.cz [online] 9. 2. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.tyden.cz/rubriky/zahranici/evropa/breivik-je-podle-psychiatru-zavisly-na-pocitacovych-hrach\\_224839.html#.VR2S\\_OFp4S5](http://www.tyden.cz/rubriky/zahranici/evropa/breivik-je-podle-psychiatru-zavisly-na-pocitacovych-hrach_224839.html#.VR2S_OFp4S5)

<sup>169</sup> FEEDIT. *Vyjádření AHP k pořadu TV Prima – Krimi Plus z 28. 11. 2012.* FeedIT.cz [online] 4. 12. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.feedit.cz/wordpress/2012/12/04/vyjadreni-ahp-k-poradu-tv-prima-krimi-plus-z-28-11-2012/>

<sup>170</sup> HORČÍK, Jan. *Hry, které neškodí.* Respekt.cz [online] 15. 9. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://respekt.ihned.cz/c1-60724640-hry-ktere-neskodi>

jsou vhodné. Jak přitom dokazují i odborníci z Česka, závislost na hrách je poměrně okrajový fenomén, který nelze srovnávat se závislostí na návykových látkách či jiných obdobných formách.<sup>171</sup>

Ve stejném duchu působí také rozhovor s policejním psychologem Janem Hubertem vydaný v dubnu 2013 na portále iDNES.cz, v náhledu na obrázku č. 4.5. I když je celý rozhovor zaměřený na obecný nárůst kriminality mezi mladistvými a hrám je věnována pouze jedna otázka, rovněž částečně cílená redaktorem online deníku, titulek textu dává již jasně najevo, že jsou to právě hry, které škodí.<sup>172</sup>

**Obr. 4.5 Rozhovor věnovaný násilí u dětí v online deníku iDNES.cz**

### **Pro děti jsou „střilečky“ školou násilí, říká policejní psycholog**

21. dubna 2013 13:41



Krvavé filmy, anonymita internetu a počítačové hry učí děti agresivitě, zatímco společnost násilí příliš toleruje. Podle policejního psychologa Jana Huberta je agresivita u nezletilých mnohem větší než dříve. Měla by se snížit hranice trestní odpovědnosti?



Psycholog Jan Hubert pracuje u krajské policie v Hradci Králové. | foto: Ondřej Littera, MAFRA

Zdroj: VÍTKOVÁ, Kateřina. *Pro děti jsou „střilečky“ školou násilí, říká policejní psycholog*. iDNES.cz [online] 21. 4. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://hradec.idnes.cz/rozhovor-policejni-psycholog-jan-hubert-fpd-/hradec-zpravy.aspx?c=A130415\\_1916907\\_hradec-zpravy\\_kvi](http://hradec.idnes.cz/rozhovor-policejni-psycholog-jan-hubert-fpd-/hradec-zpravy.aspx?c=A130415_1916907_hradec-zpravy_kvi)

V listopadu 2012 pro změnu televize Prima odvysílala v rámci pořadu Krimi Plus reportáž věnovanou případu drogově závislého Petra Belančíka, který ubodal

<sup>171</sup> STRNAD, Zdeněk, VOJTEK, Marián. *Počítačové hry mají ve srovnání s drogami nulové riziko závislosti, tvrdí Presl*. Český rozhlas – Rádio Česko [online] 9. 3. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.rozhlas.cz/radio\\_cesko/exkluzivne/\\_zprava/1029715](http://www.rozhlas.cz/radio_cesko/exkluzivne/_zprava/1029715)

<sup>172</sup> VÍTKOVÁ, Kateřina. *Pro děti jsou „střilečky“ školou násilí, říká policejní psycholog*. iDNES.cz [online] 21. 4. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://hradec.idnes.cz/rozhovor-policejni-psycholog-jan-hubert-fpd-/hradec-zpravy.aspx?c=A130415\\_1916907\\_hradec-zpravy\\_kvi](http://hradec.idnes.cz/rozhovor-policejni-psycholog-jan-hubert-fpd-/hradec-zpravy.aspx?c=A130415_1916907_hradec-zpravy_kvi)

dva své příbuzné. Komentář a vyznění reportáže zde dávalo tento čin do přímé souvislosti s hraním her a vycházelo z předpokladu, že závislost na hrách byla příčinou celého incidentu. Mimo jiné tak obdobně jako dříve zmíněný dokument České televize podněcuje u diváků dojem, že hry vzbuzují agresivitu a mohou ovlivnit chování osob poměrně běžně.<sup>173</sup>

Proti vyznění reportáže opět vystoupila AHP, která již tradičně zdůraznila, že je médiím nápomocná pro konzultace zpráv podobného typu, ovšem tak jako v minulých případech ji nikdo z autorů reportáže nekontaktoval.

Podobné případy pak můžeme najít i v magazínech cílených na vybrané komunity uživatelů, respektive čtenářů. Článek v online verzi magazínu Ona Dnes o počítačové závislosti, na obrázku č. 4.6, vyšel v březnu roku 2012.

**Obr. 4.6 Článek o herní závislosti v online magazínu Ona Dnes**

### **Příběh Jirky: Žena je závislá na počítačové hře. O rodinu se nestará**

19. března 2012 2:40



Přítelkyně, se kterou mám tři děti, propadla počítačové hře. Podstatnou část dne tráví u počítače a nevnímá okolí. Zanedbává děti i domácnost. Dokonce si našla on-line manžela, do kterého se zamilovala.



Martina hře propadla natolik, že se přestává stýkat i se svými kamarádkami (ilustrační foto).

Zdroj: BUŘÍNSKÁ, Barbora. *Příběh Jirky: Žena je závislá na počítačové hře. O rodinu se nestará.* OnaDnes.cz [online] 19. 3. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://ona.idnes.cz/pribeh-jirky-zena-je-zavisla-na-pocitacove-hre-o-rodinu-se-nestara-p9e-/vztahy-sex.aspx?c=A120316\\_114045\\_vztahy-sex\\_jup](http://ona.idnes.cz/pribeh-jirky-zena-je-zavisla-na-pocitacove-hre-o-rodinu-se-nestara-p9e-/vztahy-sex.aspx?c=A120316_114045_vztahy-sex_jup)

<sup>173</sup> FEEDIT. *Vyjádření AHP k pořadu TV Prima – Krimi Plus z 28. 11. 2012.* FeedIT.cz [online] 4. 12. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.feedit.cz/wordpress/2012/12/04/vyjadreni-ahp-k-poradu-tv-prima-krimi-plus-z-28-11-2012/>

#### 4.3.1 Dopad herního násilí ve světě

Pro doplnění kontextu a informací o herním prostředí lze poukázat na příklad, který v rámci problematiky herního násilí uvedl populární britský magazín The Wire.<sup>174</sup>

Pokud bychom se například zaměřili na prezentované spojení mezi hrami a násilím, je třeba uvést, že zde najdeme rozpor také ve statistických údajích. Mezi státy, kde najdeme nejvíce aktivních hráčů počítačových her, se mimo Ameriky pravidelně řadí Jižní Korea, Japonsko nebo Holandsko. Kriminalita v těchto zemích je ale nejnižší ve světovém měřítku. Znamená to tedy, že se zde hrají pouze neškodné hry? Samozřejmě tomu tak není.

Podle studie, kterou uskutečnila The Entertainment Consumers Association (Asociace spotřebitelů zábavního průmyslu), je patrné, že v posledních letech došlo k výraznému globálnímu nárůstu prodeje počítačových her, zatímco, jak uvádí statistika FBI, zároveň došlo k několikaprocentnímu poklesu kriminality (přibližně o 16 % od roku 2002).<sup>175</sup>

Z toho lze mimo jiné odvodit, že zprávy uváděné v médiích jsou často postaveny na osobních názorech a neinformovanosti autorů, kteří při tvorbě nevěnují dostatečnou pozornost rešerši dat a informací. Na to ostatně upozornila i dříve provedená studie doktora Fergusona.

#### 4.3.2 Posedlá generace

Patrně největší dopad s odkazem na negativní vliv počítačových her v českém mediálním prostoru měl pořad, který v roce 2010 uvedla Česká televize v rámci svého dlouholetého publicistického cyklu Ta naše povaha česká. Zmíněný díl má podtitul Posedlá generace, z čehož je již na první pohled patrné, z jakého směru k celé problematice jeho tvůrci přistoupili.<sup>176</sup>

---

<sup>174</sup> ABAD-SANTOS, Alexander. *Don't blame Violent Games for Monday's Mass Shooting*. The Wire [online] 17. 9. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.thewire.com/entertainment/2013/09/dont-blame-violent-video-games-mondays-mass-shooting/69499/>

<sup>175</sup> tamtéž

<sup>176</sup> BĚLOHLAVÝ, Karel, VĚČEŘA, Jaroslav. *Posedlá generace*. Česká televize – Ta naše povaha česká [online] 1. 9. 2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1100627928-posedla-generace/410235100011016/video/>

Pořad *Posedlá generace*, za kterým stojí ostravské studio ČT, demonstruje na příkladu několika rodičů důsledky a negativní vliv počítačových her na děti. Celý pořad je ovšem pojat jako obvinění her coby zprostředkovatele násilného dětského chování a jejich narůstající kriminality. Alarmující je zároveň vyznění pořadu, obdobně jako výroky jeho aktérů, které přirovnávají počítačové hry k pornu, alkoholu či dokonce drogám.<sup>177</sup>

S patrným záměrem vyvolat senzaci prezentuje *Posedlá generace* akční hry obsahující formy násilí, které jsou navíc na záběrech hrány dětmi, jejichž věk je hluboko pod úrovní předepsanou na obalech daných titulů. V tomto ohledu lze s nadsázkou přirovnat prezentované hraní dětí k tomu, jako by na záběrech pily alkohol a jejich rodiče následně žasli, že se z dětí stávají alkoholici již od základní školy. V tomto případě jde bohužel o tradiční schéma prezentace her, kdy tvůrci zpráv volí z celého spektra právě takové tituly, které podporují nastavenou premisu. Nelze tedy říci, že by šlo o snahu objektivně prezentovat danou problematiku.

Ani v jednom z případů zde rovněž není uvedeno, že hry, podobně jako filmy či jiné produkty, obsahují oficiální věkové označení PEGI (Pan European Game Information), které je dané zákonem a platí pro všechny země Evropské unie. Toto označení jasně a přehledně vymezuje nejen věkové rozmezí do pěti kategorií vhodnosti užití (od 3, 7, 12, 16 a 18 let), ale rovněž zvláště poukazuje na specifické formy obsahu, které se v daném titulu mohou nacházet, ať už jde o náznaky násilí, vulgární jazyk, či možnost navodit u dětí pocit strachu.<sup>178</sup>

V rámci celého dokumentu také poněkud zapadá pohled dětské psycholožky Anděly Nerudové, která říká, že část těchto dětí hledá primárně náhradu za disfunkční rodinné prostředí, které zanedbává svou péči a nevěnuje dětem dostatečnou pozornost. Tento názor pak sdílí také další dětský psycholog Jaroslav Matýs, rovněž vystupující ve videu.

---

<sup>177</sup> BĚLOHLAVÝ, Karel, VĚČEŘA, Jaroslav. *Posedlá generace*. Česká televize – Ta naše povaha česká [online] 1. 9. 2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1100627928-posedla-generace/410235100011016/video/>

<sup>178</sup> ASOCIACE HERNÍHO PRŮMYSLU. *Hodnocení PEGI*. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky [online] c2009-2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/servis-pro-rodice/hodnoceni-peg/>

Situace je v tomto případě o to závažnější, že jde o veřejnoprávní celostátní médium s podstatným dosahem na značnou část populace a schopností utvářet veřejný názor společnosti. Záměrem tvůrců je v tomto případě podat jednostranně zabarvenou reportáž s cíleným výběrem respondentů bez oslovení zástupců herních médií či kohokoliv jiného z oblasti herního průmyslu.

Tvůrci sami přitom na webových stránkách uvádějí, že cílem pořadu je postavit kritický objektiv kamery do cesty tradovaným mýtům a jiným projevům národní povahy.<sup>179</sup> Jak je přitom patrné z jiných dílů pořadu, kritického pohledu a objektivitu je zde skutečně běžně v rámci možností dosahováno.

Ihned po odvysílání pořadu došlo na reakce ze stran herních médií, podobně jako tomu bylo v dříve uvedeném případě s kauzou Kultura kříplů, ke které byl mimo jiné nově vzniklý pořad přirovnáván.

IT specialista Jiří Škrampal reagoval na pořad následujícími slovy, „na téma vlivu počítačových her na psychiku bylo během posledních dvaceti let napsáno nespočet kvalitních odborných studií, diplomových prací i zajímavých dokumentárních pořadů. Do kategorie těch velice zajímavých patří i poslední díl dokumentární série Ta naše povaha česká, tentokrát na téma Posedlá generace. Výsledek však vypovídá spíš o tom, že při natáčení něco posedlo členy štábu studia Ostrava. [...] Úderná síla neznalosti problematiky všech zúčastněných je tak fascinující, že se směle vyrovná legendárnímu článku Radovana Holuba Kultura kříplů.“<sup>180</sup>

Proti pořadu pak vystoupila i Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, která prostřednictvím vydané tiskové zprávy mimo jiné uvedla, že téma závislosti na počítačových hrách a internetu, respektive nadměrného hraní a používání počítače, je zajisté závažné a je třeba se mu pečlivě věnovat a zkoumat ze všech možných perspektiv. Autoři pořadu Posedlá generace však toto důležité

---

<sup>179</sup> ČESKÁ TELEVIZE. *O pořadu*. Česká televize – Ta naše povaha česká [online] c2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1100627928-ta-nase-povaha-ceska/2371-o-poradu/>

<sup>180</sup> ŠKRAMPAL, Jiří. *Česká televize popsala novou podobu Kultury kříplů*. Stahuj.cz [online] 2. 9. 2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://magazin.stahuj.centrum.cz/ceska-televize-popsala-novou-podobu-kultury-kriplu/>



téma uchopili velmi jednostranným způsobem, který neodpovídá veřejnoprávnímu charakteru televize.<sup>181</sup>

Oproti kauze z konce 90. let je Posedlá generace odlišná především v tom, že vznikla v době, kdy mohli autoři čerpat ze širokého spektra informací, včetně spolupráce s hlavním orgánem, který v České republice hry zastupuje. Dle výše zmíněného prohlášení AHP tak ale nikdo z tvůrců neučinil a oslovena nebyla ani herní média.

V tomto bodě lze rovněž poukázat na rozpor s Kodexem ČT, který mimo jiné poukazuje na to, že informace zprostředkované v publicistických pořadech mají poskytnout divákům prostor pro svobodné utváření názorů (bod 5.1), a dále pak, že Česká televize dbá v aktuální publicistice na přesnost a nestrannost spočívající především ve zjišťování a ověřování skutečnosti (bod 5.6).<sup>182</sup> Těchto skutečností ale bohužel v tomto případě dosaženo nebylo.

#### 4.3.3 Seriózní přístup k natáčení

Redaktor pořadu Indian a student Vyšší odborné školy publicistické v Praze Petr Vojtěch natočil v rámci své absolventské práce pořad na obdobné téma jako dříve Česká televize, o hraní v rodině v rámci fiktivního seriálu Děti a videohry.<sup>183</sup>

Seriózní a objektivní přístup mladého studenta by mohl sloužit jako cenná inspirace pro zkušené dokumentaristy veřejnoprávního média, neboť na rozdíl od ČT prezentuje poměrně širokou škálu aspektů, které by v rámci pořadu podobného zaměření neměly chybět. Komentář psychologa Michala Rybky i zástupce vzdělávací organizace SCIO Jiřího Vojáčka zde poskytují objektivní pohled na problematiku závislosti her a způsob jejího přijímání v rodině. Reakce ke zmíněnému pořadu ČT je

---

<sup>181</sup> ASOCIACE HERNÍHO PRŮMYSLU. *Tiskové zprávy: Vyjádření AHP k pořadu ČT – Ta naše povaha česká*. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky [online] c2009-2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/2010/vyjadreni-ahp-k-poradu-ct-ta-nase-povaha-ceska-z-1-9-2010/>

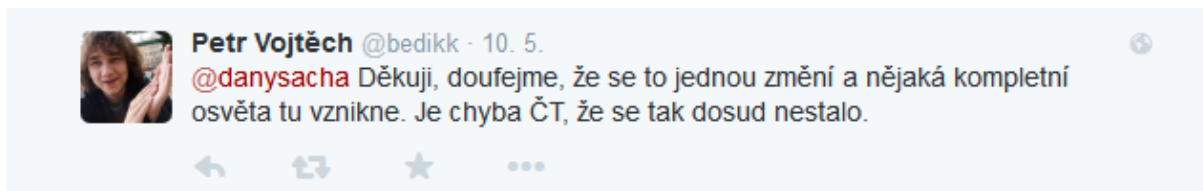
<sup>182</sup> ČESKÁ TELEVIZE. *Kodex ČT: Článek 5 Péče o informace ve zpravodajství a aktuální publicistice*. Česká televize [online] c1996-2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/kodex-ct/cl-5-pecce-o-informace-ve-zpravodajstvi-a-aktualni-publicistice/>

<sup>183</sup> VOJTĚCH, Petr. *Děti a videohry: Hraní v rodině*. Absolventská práce, Vyšší odborná škola publicistiky Praha [online] 10. 5. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=mEhLtbV04Ls>



patrná na obrázku č. 4.7 z autorova komentáře, který v reakci poskytl na sociální síti Twitter.<sup>184</sup>

**Obr. 4.7 Komentář Petra Vojtěcha k dokumentu České televize Posedlá generace**



Zdroj: Příspěvek studenta VOŠP Praha Petra Vojtěcha na sociální síti Twitter. [online] 10. 5. 2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://twitter.com/bedikk/status/465150681100607489>

Psycholog Rybka, který v dokumentu vystupuje, jako jeden z problémů přístupu ke hrám v České republice uvádí také zakořeněné povědomí, kdy jsou hry brány jako zábava primárně pro děti. Zatímco například ve Spojených státech, kde je průměrný věk hráčů her odhadován přes 35 let, je toto pojetí dnes již výrazně odlišné.<sup>185</sup> Tento názor lze rovněž doplnit zhodnocením, že zde stále často panuje nejasná představa, jak vlastně ke hrám přistupovat.

#### 4.3.4 Pozitivní trend

I když je základní premisa postavena ve prospěch negativně laděných článků, na základě průzkumu pro diplomovou práci je zřejmé, že dochází k postupné, byť pomalé změně pohledu na herní průmysl v rámci tradičních médií, stejně jako se mění celkový pohled veřejnosti.

Fakt, že se média začala na hry zaměřovat také v pozitivním ohledu, je patrný již ze zmíněného monitoringu, který provedla AHP. Nejde pouze o to, že se hry do médií dostávají častěji, byť nejde o výrazné číslo, pozitivní je ale také způsob, s jakým se televize i tisk snaží o celé problematice této formy zábavy informovat – jak také dokazuje příspěvek na obrázku č. 4.8 z prosince roku 2013, který se objevil na webových stránkách portálu iDNES.cz.

<sup>184</sup> Příspěvek studenta VOŠP Praha Petra Vojtěcha na sociální síti Twitter. [online] 10. 5. 2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://twitter.com/bedikk/status/465150681100607489>

<sup>185</sup> VOJTĚCH, Petr. *Děti a videohry: Hraní v rodině*. Absolventská práce, Vyšší odborná škola publicistiky Praha [online] 10. 5. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=mEhLtbV04Ls>

### Psycholožka: Počítačové hry mohou dítě rozvinout, ale vybírejte pečlivě

27. prosince 2013 1:08



Mnoho rodičů v tom má celkem jasno: hraní počítačových her jen zabíjí čas a nepřináší dítěti nic užitečného. Zeptali jsme se proto na dětské hraní odbornice. Jaké hry jsou pro děti vhodné a k čemu mohou být dobré?



Děti si s moderními médii hrají rády, ale naučí se přitom něco? (ilustrační foto) | foto: Lexibook

Zdroj: HAVLÍKOVÁ, Magdalena. *Psycholožka: Počítačové hry mohou dítě rozvinout, ale vybírejte pečlivě*. OnaDnes.cz [online] 27. 12. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://ona.idnes.cz/mohou-byt-pocitacove-hry-pro-deti-prinosne-f29-/deti.aspx?c=A131223\\_112422\\_deti\\_haa](http://ona.idnes.cz/mohou-byt-pocitacove-hry-pro-deti-prinosne-f29-/deti.aspx?c=A131223_112422_deti_haa)

Vliv zde hrají zejména mladí redaktori, kteří v prostředí her často vyrůstali. Primární úlohu sice stále hrají ekonomická témata, čím dál častěji ovšem narazíme na polemiky dřívějších názorů, které velmi pevně zastávaly postoj, že hry jsou nástrojem, který podněcuje agresivitu, a je tedy třeba je striktně kontrolovat.

#### 4.3.5 Asociace herního průmyslu

Pozitivním aspektem pro vytváření mediálního obrazu her a herní kultury ve společnosti je vznik Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, která byla založena v roce 2008. Cílem asociace je především stát se prostředníkem mezi médii a herní scénou, tedy jakýmsi zprostředkovatelem informací, na kterého se mohou novináři tradičních médií obracet v případě, že budou o hrách informovat.<sup>186</sup>

<sup>186</sup> ASOCIACE HERNÍHO PRŮMYSLU. *O asociaci*. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky [online] c2009-2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/o-asociaci/>

„Za čtyři pět let, co asociace funguje, běžely v televizi jen dvě negativní reportáže a ani jedna nebyla konzultovaná s námi. Dělala to regionální studia. Na druhou stranu vyšla spousta článků a studií o hrách i ve velkých médiích, které byly relevantní. Zmiňovaly negativní i pozitivní zmínku hraní, ale nebyly tam nesmysly a to je hlavní,“ poznamenal k plnění cílů asociace její viceprezident Martin Bach.<sup>187</sup>

Ignorování asociace ze strany médií přesto nadále z velké míry přetrvává. Jde pouze o vůli redaktorů, zda AHP kontaktují, a také o to zda ke hrám mají sami vztah, případně jaký. AHP není v tomto ohledu PR organizací, která by za hry v médiích lobovala<sup>188</sup>, jak tomu bývá například v zahraničí, primárně v Americe, kde je herní asociace ESA (Entertainment Software Association)<sup>189</sup> velmi silným hráčem i na politické scéně.

#### 4.3.6 Kampaň televize Prima COOL

S osvětou pravidelně přichází také televize Prima v rámci své stanice pro mladé COOL. Své vysílání zahájila v dubnu roku 2009 a přinesla na tuzemské obrazovky zcela nový koncept vysílání pro mladé lidi s průměrným věkem kolem 20 let. Jedním z dominantních a oblíbených pořadů stanice se stal herní pořad Re-Play, který je dnes jediným televizním pořadem o hrách v celostátním vysílání.

Mimo svého týdenního pořadu se redakce Re-Play snaží o osvětu v oblasti her, která mimo jiné vyústila v roce 2012 kampaní nazvanou *I já jsem hráč*, do které se zapojili například známí herci či sportovci jako Martin Dejdar, Petr Koukal, Zdeněk Izer a další. Dle slov autorů kampaně měly oslovené osobnosti veřejnosti ukázat, že hry patří mezi běžnou součást dnešní zábavy.<sup>190</sup>

Zajímavý je rovněž fakt, že celá kampaň byla autory vytvořena bez nároku na honorář a bez jakékoliv finanční odměny.

---

<sup>187</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Martinem Bachem, viceprezidentem Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, který se uskutečnil 29. 5. 2014.

<sup>188</sup> tamtéž

<sup>189</sup> ESA. *About ESA*. Entertainment Software Association [online] c2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.theesa.com/about-esa/>

<sup>190</sup> RE-PLAY. *I já jsem hráč!* Re-Play [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://old.re-play.cz/redakce/i-ja-jsem-hrac/>

Povědomí o herním prostředí a hrách se ale rovněž snaží prosadit také mladí novináři napříč médii, kteří v prostředí her často vyrůstali, případně prošli dříve některým z herních periodik. Mezi tyto publicisty, kteří se hrám věnují, patří například Otakar Schön působící v Hospodářských novinách, Jan Beránek dříve působící v České televizi nebo na portálu Lupa, případně Alžběta Havlová, redaktorka Radiožurnálu Českého rozhlasu.

#### 4.4 Trend nejbližších let

Sociální sítě a služby, které umožňují streamování videa, jsou dnes považovány za nejrychleji rostoucí oblast médií. S ohledem na relativně mladou cílovou skupinu zde hry patří mezi dominantní oblasti a zahraniční společnosti jsou si toho vědomy. Youtubeři či tzv. letsplayeri, tedy hráči, kteří pravidelně nahrávají průběh svého hraní na internet, si dnes tímto natáčením vydělávají desítky až stovky tisíc korun měsíčně. 12 z 20 nejvýdělečnějších kanálů na portálu YouTube se věnuje právě počítačovým hrám a jejich odběratele je možné počítat v jednotkách až desítkách milionů osob.<sup>191</sup>

Společnost Amazon na tuto situaci nedávno zareagovala, když za 970 milionů dolarů koupila službu Twitch.tv, která umožňuje vysílat přenosy z počítačových her. Odborníci vyzdvihují hodnotu tohoto nákupu právě zacílením služby Twitch na hráče počítačových her. Aktuální sledovanost služby je v průměru 5 milionů unikátních uživatelů denně.<sup>192</sup>

Zajímavý je rovněž pohled samotných hráčů, kteří reflektování her v médiích i v rámci veřejnosti sledují a vnímají. Za tuto oblast se k celé problematice vyjádřila úspěšná švédská herní blogerka a sběratelka Heidi, známá pod přezdívkou stopXwhispering.

„Myslím si, že lidé začínají hry přijímat jako součást naší kultury, ale je zde stále, a především mezi starší generací, mnoho těch, kteří je vnímají jako nějaký zakázaný druh zábavy, nebo dokonce ztrátu času a útěk od reality. Dokonce má

---

<sup>191</sup> JACOBS, Harrison. *We Ranked YouTube's Biggest Stars By How Much They Make*. Business Insider [online] 10. 3. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.businessinsider.com/richest-youtube-stars-2014-3?op=1>

<sup>192</sup> DOČEKAL, Daniel. *Periscope a Meerkat: stane se živě streamované video mainstreamem?* Lupa.cz [online] 31. 3. 2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.lupa.cz/clanky/periscope-a-meerkat-stane-se-zive-streamovane-video-mainstreamem/?mc\\_cid=3a5bf1ae37&mc\\_eid=447239a934](http://www.lupa.cz/clanky/periscope-a-meerkat-stane-se-zive-streamovane-video-mainstreamem/?mc_cid=3a5bf1ae37&mc_eid=447239a934)

rodina hry stále vnímá jako dětinskou zábavu a nepřijímají její vzdělávací hodnotu, kterou s sebou přináší. Hry přitom velmi dobře rozvíjejí logické myšlení, reflexy atd., ne každý to ovšem vnímá. Videoherní kultura se ovšem velmi rychle rozrůstá a s tím přichází také širší přijetí ve společnosti. Mimo jiné také díky širšímu výběru žánrů, což umožňuje zapojení zcela nového segmentu lidí, kteří si doposud v nabídce nevybrali.“<sup>193</sup>

---

<sup>193</sup> Informace uvedené na základě rozhovoru s Heidi (známá pod přezdívkou StopXWhispering), úspěšnou švédskou blogerkou a sběratelkou her a historických herních konzolí, který se uskutečnil 3. 3. 2015.

## 5 Závěr

Nenajdeme mnoho oborů podobných hrám, které by byly tak bytostně spjaté s tím, jak se o nich referuje. Jejich vývoj byl poměrně komplikovaný a stejná je i mediální stopa, kterou za sebou zanechávají. O to více je herní zpravodajství důležité, jelikož může mít na rozvoj trhu s hrami výrazný vliv.

Pro média je obtížné zachytit dospívající trend her, které jsou často obviňovány za prakticky vše špatné, co se děje pod sluncem.<sup>194</sup> Hry se ale velmi rychle vyvíjí a je pouze otázkou času, než k tomu televize a tisk dojdou a budou k této problematice přistupovat v celém jejím spektru.

V současné době stojí mediální obraz zhruba na pomezí, a tak stále můžeme objevit příspěvky, které jsou v obecném pojetí neobjektivní a kritické, stejně jako ty, které se na celou problematiku dívají seriózně.

Na druhou stranu již dospěla druhá generace, která s hrami prakticky vyrůstala a tak je zřejmé, že se bude obecný pohled na celou problematiku postupně měnit a hry se také v Česku stanou běžnou formou zábavy, jako tomu je v západních státech nebo vyspělých asijských zemích.

Fakt, že byly hry coby nová mediální forma informačně izolované, s pohledem do historie nepředstavuje prakticky nic nového. Podobným generačním vývojem si muselo projít psané písmo, rádio, film i televize. Stačí se podívat na dobovou kritiku kinematografie, kterou uvedl ve své knize *Scenes From the Life of the Future* (vydáno 1930) francouzský spisovatel Georges Duhamel.

*Je to zábava pro negramotné, ubohé tvory, kteří jsou zničeni svou každodenní prací, nástroj nesmyslnosti a ubohosti, který nevyžaduje žádné úsilí, žádné nápady a žádné otázky.*<sup>195</sup>

---

<sup>194</sup> ABAD-SANTOS, Alexander. *Video Games Grow Up*. The Wire [online] 16. 8. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.thewire.com/entertainment/2013/08/how-serious-video-games-are-helping-understand-depression/68406/>

<sup>195</sup> CHATFIELD, Tom. *Fun Inc.: Why Games Are the Twenty-First Century's Most Serious Business*. Virgin Books, 2011. s. 56. ISBN 978-0-7535-19455.

Problémem her je ale mimo jiné to, že na rozdíl od televize, která byla primárně vnímána jako rodinné médium, se videohry od začátku profilely spíše jako zábava pro jednotlivce.<sup>196</sup>

Jak je ale z diplomové práce patrné, premisa herního publika není zcela správná, jelikož se obraz reflektovaný v médiích skutečně mění a nelze říci, že dochází k vytváření jednoznačně negativního přístupu. I když mají v tomto ohledu hry zdánlivě obtížnější pozici než jiná odvětví, je zde zároveň velmi silný potenciál.

Značnou výhodou je také vznik oborových institucí, které slouží coby zdroj informací a mohou napomáhat při vytváření zpravodajství.

Především na základě těchto faktů bude velmi přínosné a zajímavé sledovat vývoj herního průmyslu v nejbližších letech, stejně jako budeme moci sledovat již probíhající postupnou proměnu jejich obrazu v tradičních médiích.

---

<sup>196</sup> CHATFIELD, Tom. *Fun Inc.: Why Games Are the Twenty-First Century's Most Serious Business*. Virgin Books, 2011. 272 s. ISBN 978-0-7535-19455.

## Seznam použité literatury

### Monografická literatura:

- [1] BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá Fronta, 1990. 144 s. ISBN 80-204-0204-7.
- [2] DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010. 516 s. ISBN 978-0-9565072-0-4.
- [3] CHATFIELD, Tom. *Fun Inc.: Why Games Are the Twenty-First Century's Most Serious Business*. Virgin Books, 2011. 272 s. ISBN 978-0-7535-19455.
- [4] JIRKOVSKÝ, Jan, ed. *Game Industry: Vývoj potratových her a kapitoly z herního průmyslu*. D.A.M.O., 2011. 144 s. ISBN 978-80-904387-1-2.
- [5] KENT, Steven. *Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 978-0-761-53643-7.
- [6] KUNKEL, Bill. *Confession of the Game Doctor*. New Jersey: Rolenta Press, 2005. 200 s. ISBN 978-0964384897.
- [7] MCGONIGAL, Jane. *Reality is broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape, 2011. 416 s. ISBN 978-0-224-08925-8.
- [8] ŠVÁRA, Ondřej. *Videohry: Historie virtuální zábavy*. Praha: Lukáš Vik – Databook Publishing, 2013. 102 s. ISBN 978-80-87749-06-7.

### Tištěná periodika:

- [9] BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. ISSN 1211-068X.
- [10] POLÁČEK, Petr, et al. *Generace Level*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 249. ISSN 1211-068X.
- [11] ŠVELCH, Jaroslav. *Peklo a ráj herního poblouznění. Jak se psalo o hrách v Československu osmdesátých let*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 239. ISSN 1211-068X



*Internetové zdroje:*

- [12] ABC ČR. *Periodický tisk*. ABC ČR – Kancelář ověřování nákladu tisku [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.abccr.cz/overovana-data/periodicky-tisk/>
- [13] ABAD-SANTOS, Alexander. *Don't blame Violent Games for Monday's Mass Shooting*. The Wire [online] 17. 9. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.thewire.com/entertainment/2013/09/dont-blame-violent-video-games-mondays-mass-shooting/69499/>
- [14] ARCHIVE. *Computer And Video Games 001 - 126*. [online] c2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://archive.org/details/ComputerAndVideoGames060Oct86>
- [15] ASOCIACE HERNÍHO PRŮMYSLU. *Hodnocení PEGI*. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky [online] c2009-2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/servis-pro-rodice/hodnoceni-peg/>
- [16] ASOCIACE HERNÍHO PRŮMYSLU. *O asociaci*. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky [online] c2009-2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/o-asociaci/>
- [17] ASOCIACE HERNÍHO PRŮMYSLU. *Tiskové zprávy: Vyjádření AHP k pořadu ČT – Ta naše povaha česká*. Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky [online] c2009-2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/2010/vyjadreni-ahp-k-poradu-ct-ta-nase-povaha-ceska-z-1-9-2010/>
- [18] AUST, Ondřej. *Prima Cool nasazuje show Hrajeme s Alim*. Mediář [online] 7. 2. 2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.mediar.cz/prima-cool-nasazuje-show-hrajeme-s-alim/>
- [19] BAIN, John. *Tragedy and Video Game Violence*. TotalBiscuit [online] 19. 12. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5uwAo8lcAC4>
- [20] BETHEL, Brian. *The Vik Kid: Abilene's Rawson Stovall was game review trailblazer*. Abilene Reporter-News. [online] 9. 10. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.reporternews.com/lifestyle/the-vid-kid-n-stovall-was-game-review>
- [21] BĚLOHLAVÝ, Karel, VĚČEŘA, Jaroslav. *Posedlá generace*. Česká televize – Ta naše povaha česká [online] 1. 9. 2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1100627928-posedla-generace/410235100011016/video/>

- [22] BLACKSTONE, John. *How Video Games Became a Spectator Sport*. CBS Sunday [online] 14. 12. 2014 [cit. 2015-03-20] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BNQoOAK6GO0>
- [23] BRABEC, Andrej. *Otevření herního „hrobu“ má odkryt miliony kazet zakopaných v roce 1983*. BonusWeb [online] 16. 4. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/hra-e-t-zakopana-na-pousti-0y4-/Novinky.aspx?c=A140415\\_150843\\_bw-novinky\\_anb](http://bonusweb.idnes.cz/hra-e-t-zakopana-na-pousti-0y4-/Novinky.aspx?c=A140415_150843_bw-novinky_anb)
- [24] BRABEC, Andrej. *Michal Rybka o počátcích herní novinářiny: boje o moc, podrazy, převraty*. Bonusweb [online] 29. 12. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/michal-rybka-herni-novinarina-vyvoj-historie-rozhovor-pg9-/Magazin.aspx?c=A141227\\_114519\\_bw-magazin\\_anb](http://bonusweb.idnes.cz/michal-rybka-herni-novinarina-vyvoj-historie-rozhovor-pg9-/Magazin.aspx?c=A141227_114519_bw-magazin_anb)
- [25] BUŘÍNSKÁ, Barbora. *Příběh Jirky: Žena je závislá na počítačové hře. O rodinu se nestará*. OnaDnes.cz [online] 19. 3. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://ona.idnes.cz/pribeh-jirky-zena-je-zavisla-na-pocitacove-hre-o-rodinu-se-nestara-p9e-/vztahy-sex.aspx?c=A120316\\_114045\\_vztahy-sex\\_jup](http://ona.idnes.cz/pribeh-jirky-zena-je-zavisla-na-pocitacove-hre-o-rodinu-se-nestara-p9e-/vztahy-sex.aspx?c=A120316_114045_vztahy-sex_jup)
- [26] CRISPY GAMER. *Word Play the Evolution of Game Journalism*. Crispy Gamer [online] 23. 6. 2008 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.crispygamer.com/features/2008-06-23/word-play-the-evolution-of-game-journalism.aspx>
- [27] ČESKÁ TELEVIZE. *Kodex ČT: Článek 5 Péče o informace ve zpravodajství a aktuální publicistice*. Česká televize [online] c1996-2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/kodex-ct/cl-5-pece-o-informace-ve-zpravodajstvi-a-aktualni-publicistice/>
- [28] ČESKÁ TELEVIZE. *O pořadu*. Česká televize – Ta naše povaha česká [online] c2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1100627928-ta-nase-povaha-ceska/2371-o-poradu/>
- [29] DOČEKAL, Daniel. *Periscope a Meerkat: stane se živě streamované video mainstreamem?* Lupa.cz [online] 31. 3. 2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.lupa.cz/clanky/periscope-a-meerkat-stane-se-zive-streamovane-video-mainstreamem/?mc\\_cid=3a5bf1ae37&mc\\_eid=447239a934](http://www.lupa.cz/clanky/periscope-a-meerkat-stane-se-zive-streamovane-video-mainstreamem/?mc_cid=3a5bf1ae37&mc_eid=447239a934)
- [30] DOSKOČIL, Jan. *Časopis LEVEL končí, bez redakce ho převzal Průša*. Eurogamer.cz [online] 3. 5. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.eurogamer.cz/articles/2013-05-03-asopis-level-koni-svou-innost>
- [31] ESA. *About ESA*. Entertainment Software Association [online] c2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.theesa.com/about-esa/>
- [32] E-SPORTS EARNINGS. *Recent Tournaments*. [online]. c2012-2015 [cit. 2015-02-10] Dostupné z: <http://esportsearnings.com>

- [33] E-SPORTS EARNINGS. *The International 2013*. [online]. c2012-2015 [cit. 2015-02-10] Dostupné z: <http://esportsearnings.com/tournaments/3163-the-international-2013>
- [34] FEEDIT. *Vyjádření AHP k pořadu TV Prima – Krimi Plus z 28. 11. 2012*. FeedIT.cz [online] 4. 12. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.feedit.cz/wordpress/2012/12/04/vyjadreni-ahp-k-poradu-tv-prima-krimi-plus-z-28-11-2012/>
- [35] FERGUSON, Christopher. *Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When*. Wiley Online Library [online] 5. 11. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcom.12129/full>
- [36] FULTON, Steve. *Electronic Games: The Arnie Katz Interview*. Gamasutra [online] 28. 12. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.gamasutra.com/view/feature/4226/electronic\\_games\\_the\\_arnie\\_katz\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4226/electronic_games_the_arnie_katz_.php)
- [37] FULTON, Steve. *Interview Johnny L. Wilson former editor of Computer Gaming World*. Gamasutra [online] 16. 10. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.gamasutra.com/blogs/SteveFulton/20121016/179433/Interview\\_Johnny\\_L\\_Wilson\\_former\\_editor\\_of\\_Computer\\_Gaming\\_World\\_full\\_length\\_version.php](http://www.gamasutra.com/blogs/SteveFulton/20121016/179433/Interview_Johnny_L_Wilson_former_editor_of_Computer_Gaming_World_full_length_version.php)
- [38] GAME PAGE. *O pořadu*. Game Page [online] c2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/1095870977-game-page/572-o-poradu/>
- [39] GOG. Good Old Games [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.gog.com/>
- [40] HAVLÍKOVÁ, Magdalena. *Psycholožka: Počítačové hry mohou dítě rozvinout, ale vybírejte pečlivě*. OnaDnes.cz [online] 27. 12. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://ona.idnes.cz/mohou-byt-pocitacove-hry-pro-deti-prinosne-f29-/deti.aspx?c=A131223\\_112422\\_deti\\_haa](http://ona.idnes.cz/mohou-byt-pocitacove-hry-pro-deti-prinosne-f29-/deti.aspx?c=A131223_112422_deti_haa)
- [41] HORČÍK, Jan. *Hry, které neškodí*. Respekt.cz [online] 15. 9. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://respekt.ihned.cz/c1-60724640-hry-ktere-neskodi>
- [42] HREJ. *Podcasty*. Hrej.cz [online] c2003-2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.hrej.cz/podcasty/?podcast.pagenumber=37&preserveFilter=1>
- [43] CHLUMSKÝ, Petr. *Martin Ludvík: Snílek? Vizionář? Mimoszemšťan?* Pche.cz [online] 28. 5. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.pche.eu/2009/05/martin-ludvik-snilek-vizionar.html>
- [44] CHVALÍČEK, Jaromír. *Hráči on-line mají sílu změnit svět*. BonusWeb [online] 6. 9. 2010 [cit. 2015-02-10]. Dostupné z: <http://bonusweb.idnes.cz/hraci-on->

line-maji-silu-zmenit-svet-dty-/Magazin.aspx?c=A100830\_222633\_bw-magazin\_son

- [45] IHNED: *Nechtěl jsem na Utoye zastřelit 69 lidí, ale nahnat je do vody. Utopit se měli už sami*. iHNED.cz [online] 19. 4. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://zahranicni.ihned.cz/c1-55499030-breivik-nechtel-jsem-na-utoye-zastrelit-69-lidi-ale-nahnat-je-do-vody-utopit-se-meli-uz-sami>
- [46] JACOBS, Harrison. *We Ranked YouTube's Biggest Stars By How Much They Make*. Business Insider [online] 10. 3. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.businessinsider.com/richest-youtube-stars-2014-3?op=1>
- [47] JOHNSON, Neilie. *The History of Video Game Journalism*. Cheat Code Central [online] c1997-2015 [cit. 2015-2-30]. Dostupné z: <http://www.cheatcc.com/extra/videogamejournalismhistory.html#.Udh7qG3zM-g>
- [48] KARTON TV. *Legendární herní pořady vysílané v ČR*. Karton TV [online] 7. 6. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IXspwZXi0ME>
- [49] KUČERA, Josef, LOUKOTA, Ladislav. *Hráči pomocí hry poskytli klíč k boji proti viru HIV*. BonusWeb [online] 24. 9. 2011 [cit. 2015-02-10]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/hraci-pomoci-hry-poskytli-klic-k-boji-proti-viru-hiv-fyt-/Magazin.aspx?c=A110923\\_133505\\_bw-magazin\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/hraci-pomoci-hry-poskytli-klic-k-boji-proti-viru-hiv-fyt-/Magazin.aspx?c=A110923_133505_bw-magazin_oz)
- [50] LEVEL. *Archiv*. Level [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.level.cz/starsi-cisla/level-231/>
- [51] LOUKOTA, Ladislav. *Hry v Československu před sametovou revolucí: okrajové a odsuzované*. Bonusweb.cz [online] 17. 11. 2011 [cit. 2015-02-10]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci-1gy-/Magazin.aspx?c=A111114\\_094342\\_bw-magazin\\_lou](http://bonusweb.idnes.cz/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci-1gy-/Magazin.aspx?c=A111114_094342_bw-magazin_lou)
- [52] MALINKA. *Re-Play – nový český televizní pořad o hrách*. GamePark [online] 13. 2. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.gamepark.cz/replay\\_novy\\_cesky\\_televizni\\_porad\\_o\\_hrach\\_88433.htm](http://www.gamepark.cz/replay_novy_cesky_televizni_porad_o_hrach_88433.htm)
- [53] MODRÁK, Jan. *Historie herní žurnalistiky*. Play Forever [online] 16. 9. 2005 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>
- [54] NANCE YOUNG, Penny. *Preventing the next Adam Lanza requires action today*. Fox News [online] 18. 12. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.foxnews.com/opinion/2012/12/18/preventing-next-adam-lanza-requires-action-today/>

- [55] NECRORAISERS. *History*. [online] c1999 [cit. 2015-02-15] Dostupné z: <http://www.necroraisers.com/history/>
- [56] NETMONITOR. NetMonitor [online] c2005-2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://online.netmonitor.cz/>
- [57] NOVÁK, Vojtěch. *Rekordní sledovanost RE-PLAY na Prima COOL!* Re-Play [online] 1. 3. 2011 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://old.re-play.cz/2011/03/rekordni-sledovanost-re-play-na-prima-cool/>
- [58] OLDGAMES. *Excalibur*. OldGames [online] 24. 10. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.oldgames.sk/mag/excalibur-1/>
- [59] OLDGAMES. *Score*. OldGames [online] 16. 6. 2006 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.oldgames.sk/mag/score-1/page/4/>
- [60] ONO, Kenji. *Game Journalism in Japan*. IGDA perspectives newsletter [online] 27. 6. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://newsletter.igda.org/2013/06/27/game-journalism-in-japan/>
- [61] PLAYMETER. *Playmeter*. [online] c2011 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.playmeter.com/>
- [62] POLÁCH, Zdeněk. *Před deseti lety se začala psát historie BonusWebu*. Vreco.cz [online] 5. 8. 2008 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.vreco.cz/category/historie/>
- [63] POLÁČEK, Petr. *Česká televize ruší herní pořad Game Page*. Games.cz [online] 11. 6. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/byznys/ceska-televize-rusi-herni-porad-game-page-update-59721>
- [64] RE-PLAY. *I já jsem hráč!* Re-play [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://old.re-play.cz/redakce/i-ja-jsem-hrac/>
- [65] RIGNALL, Jaz. *A Brief History of Games Journalism*. US Gamer [online] 12. 10. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.usgamer.net/articles/a-brief-history-of-games-journalism>
- [66] SCORE. *Score Bio*. Score [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.score.cz/score-bio/>
- [67] STEAM. *About*. Steam [online] c2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://store.steampowered.com/about/>
- [68] STINCHCOMB, Jon. *Study finds no casual relation between video games, violence*. The BG News [online] 10. 12. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.bgnews.com/campus/study-finds-no-causal-relation-between-video-games-violence/article\\_a9fde4d2-8030-11e4-9158-9bff8f29912f.html](http://www.bgnews.com/campus/study-finds-no-causal-relation-between-video-games-violence/article_a9fde4d2-8030-11e4-9158-9bff8f29912f.html)

- [69] STRNAD, Zdeněk, VOJTEK, Marián. *Počítačové hry mají ve srovnání s drogami nulové riziko závislosti, tvrdí Presl*. Český rozhlas – Rádio Česko [online] 9. 3. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.rozhlas.cz/radio\\_cesko/exkluzivne/\\_zprava/1029715](http://www.rozhlas.cz/radio_cesko/exkluzivne/_zprava/1029715)
- [70] SZABÓ, Jiří. *Deset let od „Kultury kříplů“*. eSuba [online] 8. 12. 2009 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page\\_mode](http://www.esuba.eu/index.php?action=clanek&lang=cz&filter=&id=4145&par=4145&page_mode)
- [71] ŠKRAMPAL, Jiří. *Česká televize popsala novou podobu Kultury kříplů*. Stahuj.cz [online] 2. 9. 2010 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://magazin.stahuj.centrum.cz/ceska-televize-popsala-novou-podobu-kultury-kriplu/>
- [72] TASSI, Paul. *The U.S. Now Recognizes eSports Players As Professional Athletes*. Fobers.com [online] 14. 7. 2013 [cit. 2015-2-10]. Dostupné z: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/>
- [73] TUČEK, Mikoláš. *Historie herní žurnalistiky*. FSV UK – Mediální gramotnost [online] c2015 [cit. 2015-03-14] Dostupné z: <http://medialnigramotnost.fsv.cuni.cz/zobraz/clanek/historie-herni-zurnalistiky>
- [74] VALEŠ, Martin. *Breivik je podle psychiatrů závislý na počítačových hrách*. Týden.cz [online] 9. 2. 2012 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://www.tyden.cz/rubriky/zahranici/evropa/breivik-je-podle-psychiatru-zavisly-na-pocitacovych-hrach\\_224839.html#.VR2S\\_OFp4S5](http://www.tyden.cz/rubriky/zahranici/evropa/breivik-je-podle-psychiatru-zavisly-na-pocitacovych-hrach_224839.html#.VR2S_OFp4S5)
- [75] VINCENT, James. *Long-term US study finds no links between violent video games and youth violence*. The Independent [online] 10. 11. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/longterm-us-study-finds-no-links-between-violent-video-games-and-youth-violence-9851613.html>
- [76] VINTECTREX. *Eletronic Games Magazine Changed My Life*. Retroist [online] 18. 7. 2011 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <http://www.retroist.com/2011/07/18/electronic-games-magazine-changed-my-life/>
- [77] VÍTKOVÁ, Kateřina. *Pro děti jsou „střílečky“ školou násilí, říká policejní psycholog*. iDNES.cz [online] 21. 4. 2013 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://hradec.idnes.cz/rozhovor-policejni-psycholog-jan-hubert-fpd-/hradec-zpravy.aspx?c=A130415\\_1916907\\_hradec-zpravy\\_kvi](http://hradec.idnes.cz/rozhovor-policejni-psycholog-jan-hubert-fpd-/hradec-zpravy.aspx?c=A130415_1916907_hradec-zpravy_kvi)
- [78] VOJTĚCH, Petr. *Děti a videohry: Hraní v rodině*. Absolventská práce, Vyšší odborná škola publicistiky Praha [online] 10. 5. 2014 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=mEhLtbV04Ls>

- [79] VOJTĚCHOVSKÁ, Martina. *Level je po relaunchi na nejlepších číslech za tři roky*. Media Guru[online] 17. 9. 2013 [2015-02-30] Dostupné z: <http://www.mediaguru.cz/aktuality/level-je-po-relaunchi-na-nejlepsich-cislech-za-tri-toky/#.VRcCf-F5WnA>
- [80] ZACH, Ondřej. *Návštěvnost českých herních webů*. BonusWeb [online] 3. 2. 2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/ceske-herni-weby-navstevnost-prosinec-2014-fp7-/Magazin.aspx?c=A150203\\_154514\\_bw-magazin\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/ceske-herni-weby-navstevnost-prosinec-2014-fp7-/Magazin.aspx?c=A150203_154514_bw-magazin_oz)

#### *Ostatní zdroje*

- [81] Mediální monitoring Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky, využití dat se souhlasem viceprezidenta AHP Martina Bacha
- [82] MÖWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. Fakulta Sociálních věd UK - Bakalářská práce.
- [83] Příspěvek studenta VOŠP Praha Petra Vojtěcha na sociální síti Twitter. [online] 10. 5. 2015 [cit. 2015-02-30] Dostupné z: <https://twitter.com/bedikk/status/465150681100607489>
- [84] Rozhovor s viceprezidentem Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky Martinem Bachem, uskutečněný 29. 5. 2014
- [85] Rozhovor s herní novinářem Jaromírem Möwaldem, autorem titulů Level, Hrej.cz, Game Page aj., uskutečněný 9. 5. 2014
- [86] Rozhovor se švédskou blogerkou a sběratelkou her a herních konzolí Heidi, uskutečněný 3. 3. 2015
- [87] Rozhovory s osobnostmi české herní žurnalistiky herního novináře Jaromíra Möwalda, uskutečněné v období 5. 9. 2011 – 19. 10. 2012, použito se svolením autora. Dostupné z: <http://poklady-z-popelnice.blogspot.cz/p/rozhovory.html>

## Seznam zkratek

AHP	(Asociace herního průmyslu)
BBC	(British Broadcasting Corporation)
CES	(Consumer Electronic Show)
CGW	(Computer Gaming World)
CVG	(Computer and Video Games)
ENIAC	(Electronic Numeric Integrator and Calculator)
ESA	(Electronic Software Association)
GOG	(Good Old Games)
IBM	(International Business Machines Corporation)
MIT	(Massachusetts Institute of Technology)
NES	(Nintendo Entertainment System)



## Prohlášení o využití výsledků diplomové práce

Prohlašuji, že

- jsem byl seznámen s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. – autorský zákon, zejména § 35 – užití díla v rámci občanských a náboženských obřadů, v rámci školních představení a užití díla školního a § 60 – školní dílo;
- beru na vědomí, že Vysoká škola báňská - Technická univerzita Ostrava (dále jen VŠB-TUO) má právo nevýdělečně, ke své vnitřní potřebě, diplomovou práci užít (§ 35 odst. 3);
- souhlasím s tím, že diplomovou práce bude v elektronické podobě archivována v Ústřední knihovně VŠB-TUO a jeden výtisk bude uložen u vedoucího diplomové práce. Souhlasím s tím, že bibliografické údaje o diplomové práci budou zveřejněny v informačním systému VŠB-TUO;
- bylo sjednáno, že s VŠB-TUO, v případě zájmu z její strany, uzavřu licenční smlouvu s oprávněním užít dílo v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- bylo sjednáno, že užít své dílo, diplomovou práci, nebo poskytnout licenci k jejímu využití mohu jen se souhlasem VŠB-TUO, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly VŠB-TUO na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše).

V Ostravě dne .....

.....  
jméno a příjmení studenta

## **Seznam příloh**

Příloha č. 1 Přepis článku Kultura kříplů